AMIGA
JOKER
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
4'96
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8600,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 4 APRIL '96
SCHON GETESTET!
NEMAC IV
PINBALL PRELUDE
ZEEWOLF II
WATCHTOWER
MAG!!!
BLACK VIPER
SCHON GELESEN?
MIT HEFT IM HEFT
SCHON GESPIELT!
ALIEN BREED 3D II
WORMS REINFORCEMENTS
ATROPHY
PUTTY SQUAD
SLAMTILT
SCHON GECHECKT!
AMIGA & T-ONLINE
DIE GRAFFITI-KARTE · WEEKEND-TRIP ZU GEWINNEN
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
SPERIS LEGACY · ZEEWOLF 2
CARIBBEAN DISASTER
GLOOM DELUXE
u.v.a.

EDITORIAL

Frei nach dem Motto „Spiel und Spannung" präsentieren wir Euch in dieser Ausgabe mit Spannung erwartete Spiele: Wer wollte beispielsweise mir schon immer mal Konkurrenz machen? Jetzt wäre die Gelegenheit günstig, denn mit der aktuellen Wirtschaftssim „Mag!" dürft Ihr Euch selbst einmal als Herausgeber eines Spieletestmagazins betätigen, wobei weniger als 100 Mark als Startkapital genügen. Ebenfalls im Test haben wir den Action-Heli „Zeewolf 2", das neue Bikerrennen „Black Viper" sowie die beeindruckenden Ballerdungeons von „Nemac IV". Letztere übrigens gleich doppelt, da sich diesmal der Lesertest ebenfalls mit diesem Game befaßt, wenn auch mit der Demoversion.

Damit nicht genug der erfreulichen Osterüberraschungen, denn in den Previews geht's unter anderem um das heiß ersehnte „Alien Breed 3D II", im User Club erfahrt Ihr alles Wissenswerte über die Amiga-Grafikkarte „Graffiti", und eine neue Serviceseite mit News und sogar einem Sonderangebot auf bzw. für den Online-Dienst „T-Online" wurde extra für die Netsurfer unter Euch ebenfalls eingerichtet. Andererseits habt Ihr doch wohl nicht geglaubt, daß wir Euch vor Ostern in diesem Jahr nicht auch wieder ein paar faule Eier ins Nest legen würden? Nein, die Gutgläubigen dürfen keinesfalls ungeschoren davonkommen: Wie in jedem April erklären wir auch in diesem die Jagdsaison auf Zeitungsenten für eröffnet. Was es für erfolgreiche Abschüsse an Trophäen gibt, steht im Betriebsgeheimnis nachzulesen.

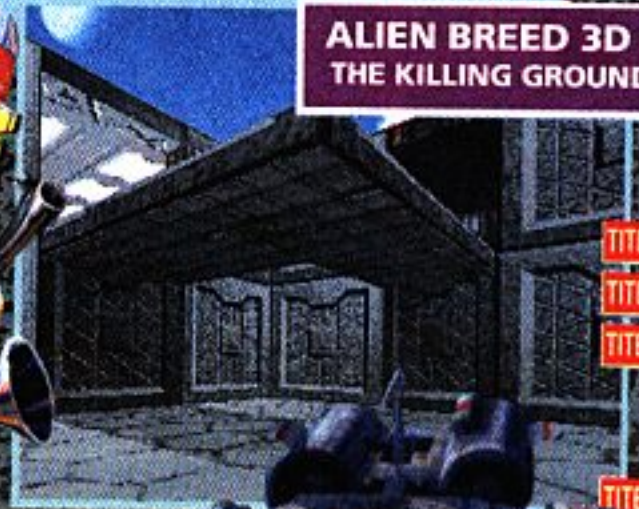
Daß die von CompuServe gesperrten Internet-Foren übrigens wieder offen sind, werdet Ihr ja vermutlich schon der Tagespresse entnommen haben. Dort habe ich aber kürzlich auch eine durchaus ernstgemeinte Meldung gefunden, die ich wiederum zunächst für einen verfrühten Aprilscherz hielt: Angeblich will man das Betriebssystem Unix von politischen Unkorrektheiten befreien, indem etwa der Befehl „History" in „Herstory" umgetauft wird. Gleichberechtigung muß also sein, ganz egal, was die Grammatik davon halten mag...

Damit wünsche ich allen LeserInnen (seht Ihr, ich kann's auch) den für diese Zeiten erforderlichen Galgenhumor, frohe Ostern und viel Vergnügen beim Aufschlagen unseres aktuellen Überraschungseis in Heftform!

Euer **Michael**

INFOS & BILDER: Nicht weniger als sieben Amiga-Highlights der kommenden Spielegeneration stellen wir diesen Monat vor – darunter exklusiv **ALIEN BREED 3D II: THE KILLLING GROUNDS** und **WORMS REINFORCEMENTS**! Aber auch die Previews zu **PUTTY SQUAD** und **ATROPHY** sind einen Blick wert, also werft ihn auf die **Seiten 12/13, 15, 64/65 und 66**

ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS

WORMS REINFORCEMENTS

PUTTY SQUAD

ATROPHY

SOUND & VISION: Wer will einen Besuch des Mega-Musicals **STARLIGHT EXPRESS**, ein Quadrospeed-Laufwerk, Zusatz-RAM oder tolle Spiele gewinnen?Alle?! Dann nichts wie ab zum Preisausschreiben auf der **Seite 80**

GEWINNT EINEN WEEKEND-TRIP ZU STARLIGHT EXPRESS ODER FEINE HARD- UND SOFTWARE FÜR EUREN AMIGA!

ONLINE & ONSCREEN: Unser User-Club hat's im April wortwörtlich in sich, denn wir verraten Euch alles über den Amiga-Weg ins Internet via **T-ONLINE** und die neue **GRAFFITI GRAFIKKARTE**. Das Clubhaus finden User auf den **Seiten 92 bis 95**

DIE NEUE GRAFFITI-KARTE IM TEST

ALLES ÜBER T-ONLINE

INH

ALT

Software im Test

WACHROBOTER & WACHTÜRME: Den Action-Freaks steht in dieser Ausgabe mit **NEMAC IV** ein neuer Ballerdungeon der besonders schick texturierten 3D-Art ebenso offen wie der Sturm auf den **WATCHTOWER**. Test-Feuer frei auf den **Seiten 20/21/22 und 38/39**

NEMAC IV

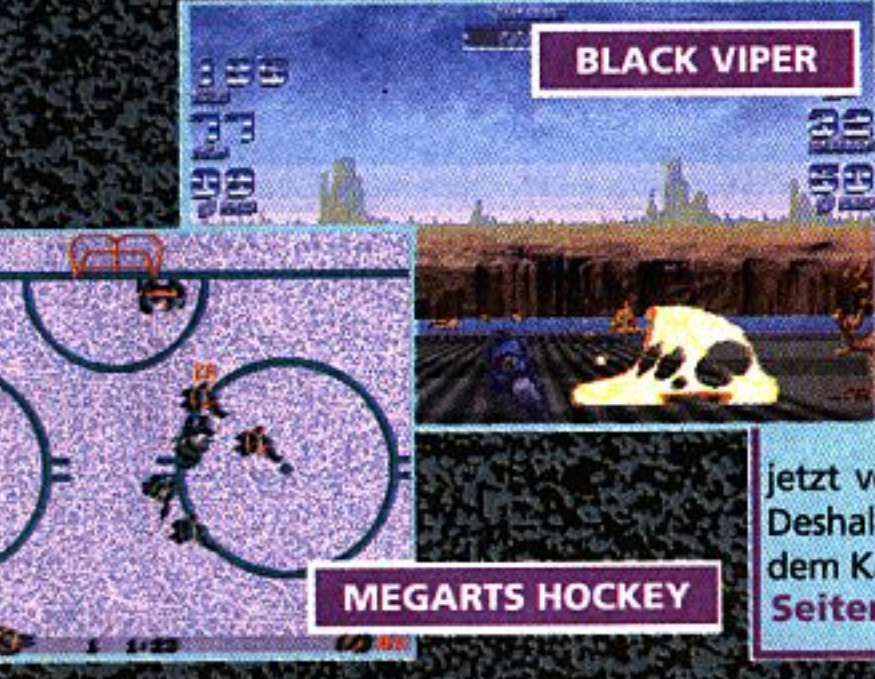
WATCHTOWER

FLIEGEN, FLIPPERN & FINANZIEREN: Bei **ZEEWOLF 2** hebt der populäre Kampfheli erneut ab, bei **PINBALL PRELUDE** rollen die Silberkugeln und bei der Verlagssim **MAG!!!** (hoffentlich) die Moneten. Also (t)rollt Euch zu den abgehobenen Tests auf den **Seiten 34/35, 68/69 und 84/85**

ZEEWOLF 2

PINBALL PRELUDE

MAG!!!

SPORT & MORD: Die rasenden Feuerstühle aus **BLACK VIPER** sind ebenso mörderisch wie der Kufen-Sport mit **MEGARTS HOCKEY** – allerdings jeweils auf ganz andere Art, als Ihr jetzt vermutlich glaubt. Deshalb liest man vor dem Kauf besser die **Seiten 86 bzw. 88/89**

BLACK VIPER

MEGARTS HOCKEY

BETRIEBSGEHEIMNIS

Ein paar Geheimnisse des Betriebs müssen selbst in dieser Rubrik ungelüftet bleiben, zumindest vorübergehend. Dazu gehören diesen Monat im speziellen drei gut im Heft versteckte Falschmeldungen!

DIE APRIL-ENTENJAGD

Einer liebgewonnenen Tradition folgend, haben wir in dieser Ausgabe 3 FAUSTDICKE LÜGENSTORIES versteckt. Wer sie findet, kann feine Preise gewinnen – wer dagegen auf sie hereinfällt, darf sich nach der Aufklärung im nächsten Heft (und an gleicher Stelle) die Haare raufen. Die Schonzeit für Zeitungsenten ist hiermit also beendet und die Jagdsaison eröffnet. Sie währt allerdings nur bis zum 12.04.1996, dann ist Einsendeschluß für Eure entlarvenden Postkarten. Alle, die alle drei Enten erlegen, können dabei

5 TOP-GAMES GEWINNEN

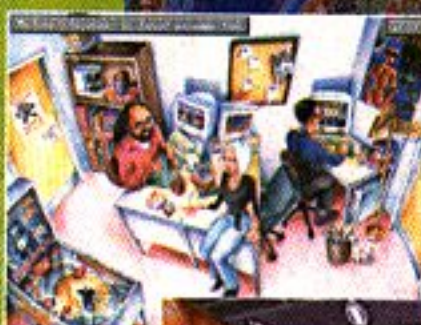
Wer nur zwei Falschmeldungen enttarnt, kann eines von

5 FREIABOS GEWINNEN

Und für alle, die gar nur einen korrekten Tip abgeben, gibt es

5 SHOP-GUTSCHEINE IM WERT VON JE 30,– DM ZU GEWINNEN

Daraus wird schon ersichtlich, daß die Enten teilweise gut getarnt im Heft nisten. Jedoch sind es stets in sich abgeschlossene Stories, Ihr müßt also nicht befürchten, daß wir etwa einem Testprogramm ein paar zusätzliche Features angedichtet hätten. Zum guten Schluß noch ein paar Hinweise der Joker-Forstverwaltung: Jeder Jäger hat nur drei Schüsse und benötigt einen leserlichen Absender sowie nachfolgende Adresse.

JOKER VERLAG
„APRILENTEN"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DER AKTUELLE MULTIMEDIA JOKER

...bietet durch sein optimiertes Konzept den Amiganern mehr denn je: Layout und Struktur wurden überarbeitet, wodurch nun ein volles Drittel jeder Ausgabe für interessante Reportagen und Specials reserviert bleibt, ein weiteres für multimediale Software und das letzte dann für Spieletests samt Entstehungsgeschichten oder Interviews. Dazu kommt eine brandneue und recht komfortable Benutzeroberfläche für den Amiga auf der Begleit-CD, unter der diesmal folgende Highlights zu entdecken sind:

Spiele-Demos: AIRBUS A320 2, BIG RED ADVENTURE, MAG!, ODYSSEY, VIRTUAL KARTING, WHEELSPIN
Amiga-Demos: DEEP REMIX, ISO, PYT
PD-Games: ALIEN BASH 2, ARGUS, ERIK, SMARTY
PD-Tools: HD-GAME-INSTALLER, MPEG-PLAYER

STARKE WORTE

Zwei Aussagen sind uns hier in letzter Zeit besonders sauer aufgestoßen. So bewirbt Sega ein Spiel mit dem Slogan „Noch nie hat Krieg soviel Spaß gemacht!" – was ziemlich unsensibel und dem ohnehin angeknacksten Ruf der Computerspiele wohl kaum förderlich ist. Zum anderen hat der New Yorker Technikphilosoph (was immer das sein mag) Wolfgang Schirmacher kundgetan, daß unser Leben heute besser aussehen würde, hätte Hitler sich bei Computerspielen abreagiert. Und auch derlei Blödsinn kann unser aller Image ja kaum zuträglich sein.

WAHRE ZAHLEN

Zum guten Schluß wartet hier wie immer unsere Statistik zu den Bewertungen dieses Monats. Viel Spaß beim Auswerten!

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	1
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	8
Erste Sahne	(81%-90%)	0
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		0
Megahits		0
Ohne Bewertung		0

MIXER

DER SERIEN-Turbo

Turbokarten und Zusatz-RAM sind eine feine Sache, aber nicht ganz billig. Doch was sagt man dazu: Wer seiner „Freundin" Beine machen will, kann das ab sofort auch ganz umsonst und ganz simpel über die Shell tun!

In den bisher ungeahnten Tiefen des altbekannten **Amiga-OS/2 Warp** schlummert nämlich seit Jahren ein Shell-Kommando, dessen wahre Bedeutung erst jetzt erkannt wurde. Gemeint ist der bewährte CPU-Befehl und dessen bislang brachliegende **Turbomode**-Option, welche mittels der Anhängsel „-Brake Off" bzw. „-Kick_it" in Gang gesetzt wird. So läßt sich der Takt des Hauptprozessors problemlos hochschrauben, bei internen Tests brannte die CPU tatsächlich erst ab Werten von etwa 200 MHz durch! Leider ist der Befehl nicht bei jedem Amiga-Modell inkludiert und arbeitet vorerst nur auf AGA-Maschinen korrekt; dort wird dafür insbesondere aufwendige Luminanz-Optik um ein Vielfaches beschleunigt. Wie heißt es so schön: Probieren geht über Studieren…

SEELEN-BALSAM & VIDEO-KOSMETIK

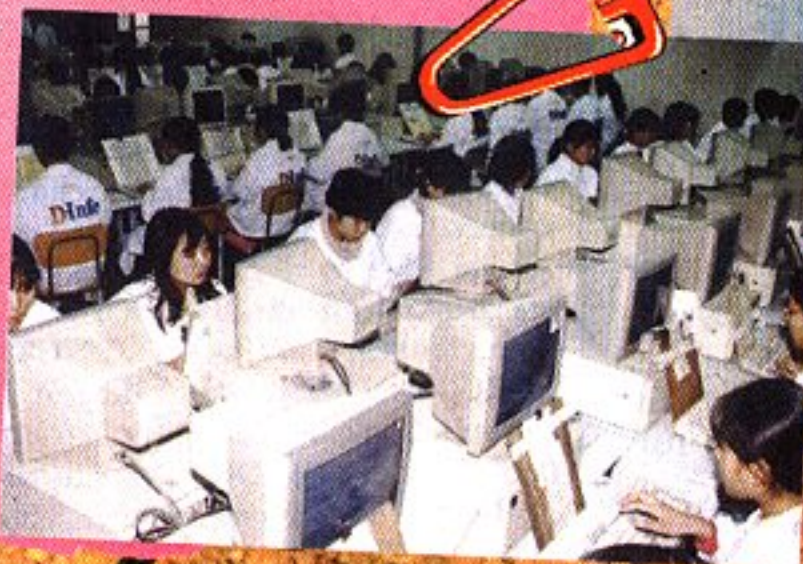
Black Legends Action-Rolli **Der Seelenturm** zählt zu den besten Vertretern seiner Zunft, insbesondere seit dem aktuellen Software-Update: In der deutschen Filiale hat man auf Kundenkritik reagiert und die Ausstattung bzw. Anleitung des Spiels veredelt sowie einige hakelige Stellen im Gamedesign ausgemerzt. Der unverbindliche Verkaufspreis liegt weiterhin bei 89,– DM.

Ebenfalls verbessert wurde die Begleitsoftware zum preisgünstigen Video-Echtzeitdigitizer **Graffito 24**, der übrigens ab sofort auch in einer Version mit SVHS-Eingang zu haben ist. Das Update ist in der Vector-Mailbox unter der Nummer **0221/36 80 24** verfügbar, ansonsten telefonisch beim Vertrieb HK-Computer unter **0221/36 90 62**

DIE FERNOST-ABM

Das von Wirtschaft und Regierung beschworene „Bündnis für Arbeit" in allen Ehren, doch wie schon ein altes Sprichwort sagt: Der Worte sind genug gewechselt, laßt uns nun Taten sehen! Topware macht's vor.

Immerhin beauftragte der deutsche Software-Aufsteiger 500 Mannen bzw. Frauen damit, etwa 34 Millionen aktuelle Einträge aus den Telefonbüchern der Telekom zur Verwendung für den multimedialen Adreßkatalog **D-Info 2.0** abzutippen. Nur leider wurde der Großauftrag nach China vergeben, wo der Preis für den Fleiß wohl nicht so hoch ist wie hierzulande.

Nun könnte uns die Förderung fernöstlicher Arbeitsplätze ja piepegal sein, zumal die Früchte der Mühen (eine CD-ROM, auf der mittels Suchindex nach Namen, Adressen und Telefonnummern der meisten Bundesbürger gefahndet werden kann) nur PC-User ernten werden. Ist sie uns auch, doch konnten wir Euch das irrwitzige Bild mit den tippenden Chinesen weder vorenthalten noch einfach unkommentiert zeigen. Ach, würde doch jemand mal einen vergleichbaren Aufwand für ein Amiga-Spiel treiben…

DER FOLTER-KNECHT

Im letzten Heft präsentierten wir Euch ein Interview mit dem Vorsitzenden von Deutschlands größtem Amiga-Club, dazu aber leider die falsche Rufnummer. Der verantwortliche Knecht wird soeben unter schwerster Folter geknechtet, und Interessenten erreichen **APC/TPC** unter der **Telefonnummer 08642/89 99 53**. Wir bitten um Entschuldigung, und reich' uns doch mal jemand eine frische Peitsche – die alte ist schon ganz ausgeleiert!

Borgis BRANCHEN GEFLÜSTER

ESCOM NIMMT OLDIES IN ZAHLUNG

In der aktuellen Mailbox berichten ja einige Leser über eher negative Erfahrungen mit ESCOM, doch angesichts der jüngsten Marketing-Idee des Amiga-Retters kann der Daumen nur nach oben zeigen!

Wer nämlich einen nagelneuen Amiga 1200 mit Komplettsoftware kauft, kann seine alte „Freundin" zurückgeben und bekommt dafür 200,– DM Nachlaß. Die Kosten für die Neuanschaffung reduzieren sich damit von rund 700,– DM auf nur noch auf knapp 500 Märker, und die Sorge mit dem Digi-Schrott ist man auch los – ESCOM sorgt für umweltgerechte Entsorgung bzw. Recycling über AMIGA TECHNOLOGIES. Dasselbe Angebot gilt übrigens auch für Compis anderer Fabrikate (etwa Ataris, Macs oder gar PCs); einzige Bedingung: Der Oldie muß noch funktionsfähig sein, sprich über eine CPU verfügen.

SIERRA SUCHT PR-MANN

Die deutsche SIERRA-Filiale in Dreieich sucht einen Leiter für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Wer sich mit Software gut auskennt und darüber hinaus noch Know How im PR-Bereich vorweisen kann, sollte den Abenteurern mal seine Aufwartung machen. Hier die Adresse für Eure Bewerbungsunterlagen:

Sierra Deutschland
Robert-Bosch-Str. 32
D-63303 Dreieich

OCEAN STEIGT BEI NEON EIN

Die internationale Zusammenarbeit floriert: Kürzlich beteiligte sich OCEAN SOFTWARE aus Manchester mit einem Minderheitsanteil von zehn Prozent am Darmstädter Softwarehaus NEON.

Das Plattform-Eichhörnchen „Mr. Nutz" ist vielen Amigos noch in bester Erinnerung; derzeit haben die Neons „Tunnel D1" und „Viper" für die Playstation in der Röhre, außerdem wird ein Rollenspiel mit gerenderter 3D-Grafik entwickelt. PETER THIEROLF von NEON kommentierte den Deal mit den Worten: „OCEAN ist ein starker Partner, der alle unsere Titel exklusiv bis zum Ende des Jahrtausends vermarkten wird!"

MESSE-NEWS

Vom 14. bis 16. April findet in London wieder die EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW statt. Ob Hersteller, Händler oder Journalist, alle Promis der Branche werden sich auf der Frühjahrs-ECTS ein Stelldichein geben – vielleicht sehen wir uns ja auch? Allerdings müßtet Ihr dazu zunächst die strengen Kontrolleure davon überzeugen können, daß Ihr nicht Otto Normal-User seid, sondern die Show aus rein beruflichen Gründen besuchen wollt.

INFOGRAMES ONLINE

Gab den neuen Online-Dienst bekannt: Pressemann Falko Ossmann

Auch bei den Kollegen aus Frankreich tut sich einiges: INFOGRAMES baut in Deutschland einen eigenen Online-Dienst mit Spieleforen, einem TV-Magazin und Service-Angeboten zu Showstars auf. Wer, wie, was und wo genau, erfahrt Ihr demnächst auf dieser Seite.

HEISSE SOFTWARE

Pech für die RUSHWARE GmbH aus Kaarst, Deutschlands größten Distributor für Unterhaltungssoftware: Am hellichten Tage ging das Lager der Firma in Flammen auf!

Die Feuerwehr mußte zwei Tage lang löschen, und der vollständige Wiederaufbau wird schätzungsweise ein halbes Jahr in Anspruch nehmen. Glücklicherweise wurde niemand verletzt, aber all die vielen schönen Spiele sind natürlich verkokelt. Zwischenzeitlich hat RUSHWARE ein Ausweichlager organisiert und den Betrieb nach einigen Tagen „Feuerpause" wieder aufgenommen.

AMIGA-BOOM

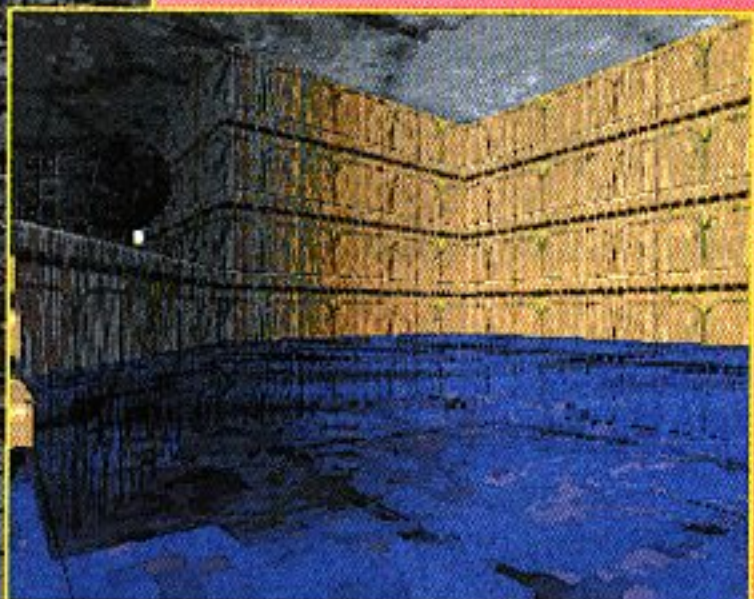
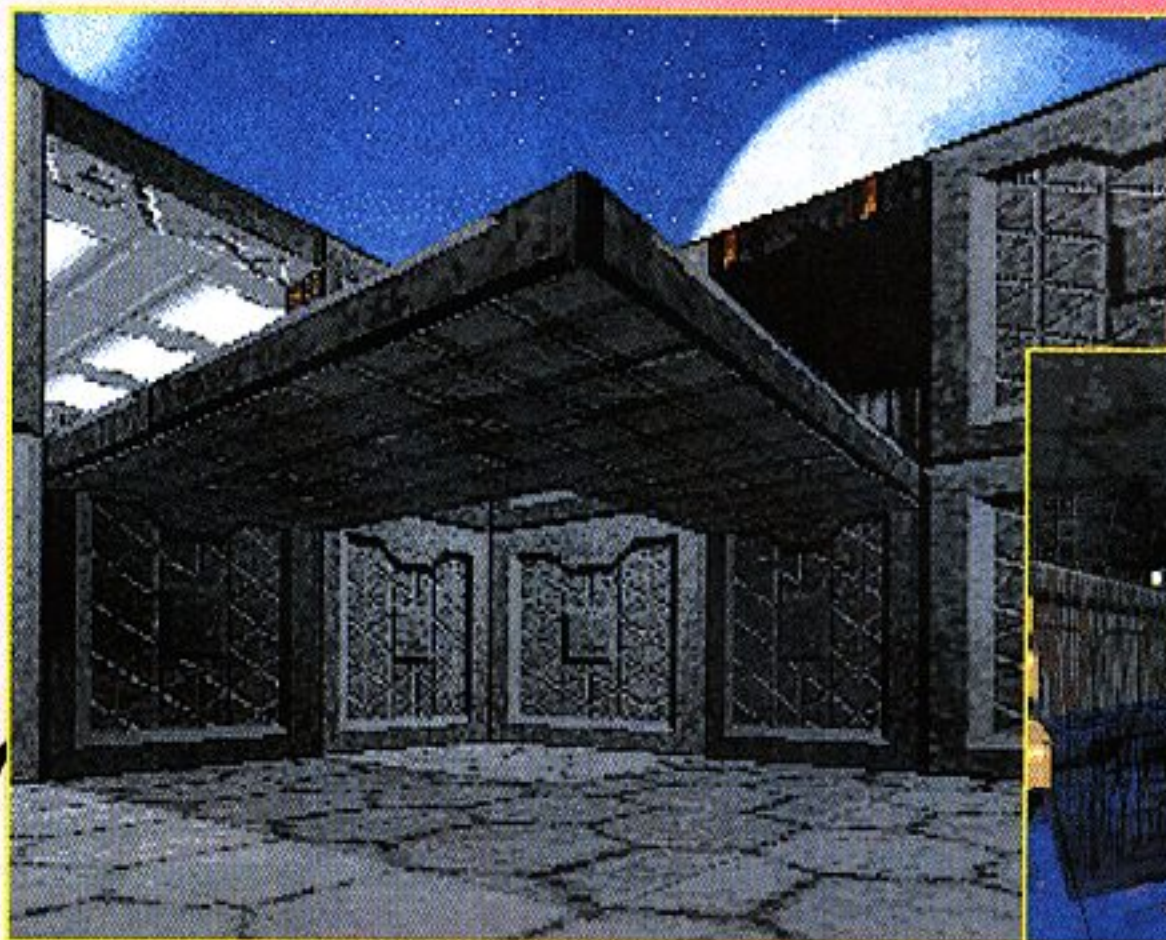
„Wir wissen gar nicht, wie wir so schnell neue Ware heranschaffen können, weil die Abverkäufe von Amiga-Spielen so enorm hoch sind", erklärte jüngst die JOYSOFT-Marketingleiterin JUDITH NÜRNBERG. Am besten laufe derzeit die Compilation „Soccer Stars '96" mit den Titeln „Kick Off 3", „Anstoß", „FIFA International Soccer" und „Premier Manager 3".

The Killing Grounds
Alien Breed 3D II

An mehr oder minder schicken Action-Kerkern herrscht am Amiga längst kein Mangel mehr, bloß nach tiefgründigem Gameplay sucht man in den meisten 3D-Dungeons immer noch vergebens. Nicht mehr lang, denn bald schlägt Team 17 wieder zu!

Der neueste Alienbraten aus der digitalen Hexenküche der Teamsters soll erst serviert werden, wenn er richtig gar ist. Damit rechnen die englischen Köche praktisch jeden Moment – so, wie sie fest damit rechnen, daß ihre Schlachtplatte die Konkurrenzgerichte von „Breathless" über „Gloom Deluxe" bis hin zum aktuell getesteten „Nemac IV" ausstechen kann. Und warum auch nicht, schließlich war ihr Gamedesign bereits im ersten Auf- bzw. Anlauf das cleverste, lediglich die arg grob aufgelösten Pixel hatten die Fans bemängelt. Mit The Killing Grounds soll am Amiga nun aber erstmals im Genre das Kunststück gelingen, ausgefuchste Spielbarkeit mit rundum überzeugender Präsentation zu verknüpfen.

Daß auch beim nunmehr sechsten Ableger der populären Serie um die Alienbrut wieder texturierte 3D-Optik die Draufsicht-Perspektive der vergangenen Tage ersetzt, versteht sich von selbst. Auch das Gameplay mit abwechslungsreichen Labyrinthen, biestigen Bestien und einem schwerbewaffneten Helden will man grundsätzlich beibehalten, doch soll nun wirklich das Allerletzte aus der Grafikengine gekitzelt werden: Nicht länger muß sich der Söldner vor dem Monitor zwischen hochaufgelöster Optik im eingerahmten Mini-Window oder unahnsehnlichen Riesenpixeln am Fullscreen entscheiden. Vielmehr hat Team 17 die Vorteile beider Darstellungsarten zusammengefaßt, um künftig Tempo und Detailreichtum gleichzeitig liefern zu können. Zwar wird man am Detailgrad schrauben dürfen, doch sich grundsätzlich nicht um den Preis für den verbesserten Sehkomfort drücken können. Und der ist wie immer in Hardware zu bezahlen…

Unterhalb eines AGA-Rechners wird sich also voraussichtlich sowieso kein Alien blicken lassen, zusätzlich muß Fast-RAM oder besser eine Turbokarte unter der Haube stecken, wenn man nicht Einbußen bei Sound und Grafik in Kauf nehmen will. Auf „Freundinnen" mit nur 2 MB RAM werden wohl auch einige optische Spezialeffekte weichen müssen, was schon deshalb schade ist, weil sie hier quasi das Salz am Action-Braten darstellen: Neben reizvollen, aber bereits bekannten Ansichten wie Terrassendächern, Wendeltreppen, Plattform-Aufzügen,

Nebelwänden oder fein animierten Wasseroberflächen plant man, mit tollen Lichteffekten die Pupillen zu erfreuen. Denn sämtliche Objekte werden je nach aktueller Position der Lichtquelle andere Schatten werfen und andere Konturen haben. Wird also etwa eine Rakete einen Gang hinunter geschossen, so leuchtet deren Triebwerk die im Dunkeln liegenden Gegenden aus. Neu sind außerdem automatische Kamerafahrten z.B. auf eine Drehleiter zu oder um sie herum, sobald diese durch Betätigen eines Schalters in Gang gesetzt wurde. Weiterhin wird man den Blickpunkt auf- und absenken können, um ober- oder unterhalb des eigenen Standpunkts verborgene Gefahren frühzeitig zu entdecken. Mehr in das Ressort „verbessertes Spieling" fällt die heiß ersehnte Integration eines Automapping-Systems, wobei man die zoom-, begeh- und frei am Screen positionerbare Karte optional sogar mitten in die 3D-Action einblenden darf. Zusätzlich wird an der Intelligenz der Angreifer gefeilt. So sollen die rund ein Dutzend verschiedenen Alien-Rassen nun viel mehr Eigeninitiative zeigen und auch mal als Gruppe auf die Aktionen des Spielers reagieren – beispielsweise, indem sie ihn über Treppenflure und Aufzüge hinweg verfolgen. Darüber hinaus wird es zusätzlich zur altbekannten Bewaffnung fünf ganz frische Extrakanonen geben, bislang unbekannte Bonus-Sammelstücke und sogar einen Level-Editor! Zwar gibt man diesbezüglich bei Team 17 die komplexe Bedienung zu bedenken, andererseits stehen dem Hobbybaumeister damit dann alle architektonischen Freiheiten offen: Man wird eigene Texture-Tapeten und Lichtquellen mit frei bestimmbarer Helligkeit in die selbsterstellten Labyrinthe integrieren und beliebigen Gegnern selbsterfundene Angriffsformationen zuordnen können. Außerdem ist die Zugriffsmöglichkeit auf rund 60 vorgefertigte Soundeffekte geplant; eigene Samples werden auch integrierbar sein. Ja, wer mag, darf schließlich seine persönlichen Level-Entwürfe sogar mit denen eines Kumpels zu einem einzigen Riesenkomplex zusammenfassen.

Gute Nachrichten für Action-Fans also, zumal das Beibehalten bekannter Qualitäten natürlich ganz außer Frage steht. Die atmosphärische Soundkulisse etwa, die Steuerung oder auch die ausgewogene Spielbarkeit konnten ja bereits beim ersten Alienkerker in Drei-D voll überzeugen. Kurz und sehr gut, es müßte schon mit dem Teufel zugehen, wenn hier nicht auch der Rest vom Schlachtfest astreine Top-Unterhaltung bieten würde! Aber mit etwas Glück sind wir ja schon zur kommenden Ausgabe um ein Testexemplar reicher bzw. um ein paar eigene Erfahrungen schlauer. Das werden wir auch noch abwarten können, stimmt's? (Alan Bunker/rl)

Bei 21st Century versteht man sich fraglos auf gute Digi-Flipper, hat doch mit „Pinball Illusions" das unumstrittene Highlight des Genres just hier seine Wurzeln – die bald wieder neue Blüten treiben sollen!

Zusammen mit den Newcomern von Liquid Dezign will 21st Century einmal mehr Pinball-Geschichte am Amiga schreiben. Denn auch die schwedischen Coder von Digital Illusions waren ja Nobodies, ehe sie das Genre anno 1992 unter den Fittichen des englischen Softwarehauses revolutionierten: Bevor „Pinball Dreams" zeigte, daß die Spielfelder auch scrollen können, waren Digi-Flipper auf Einzelscreens beschränkt und damit in ihren Features stark limitiert. Mit „Pinball Illusions" erlebte die Pinball-Mania am Amiga dann Ende 1994 ihren Höhepunkt, jetzt soll sie wieder aufleben…

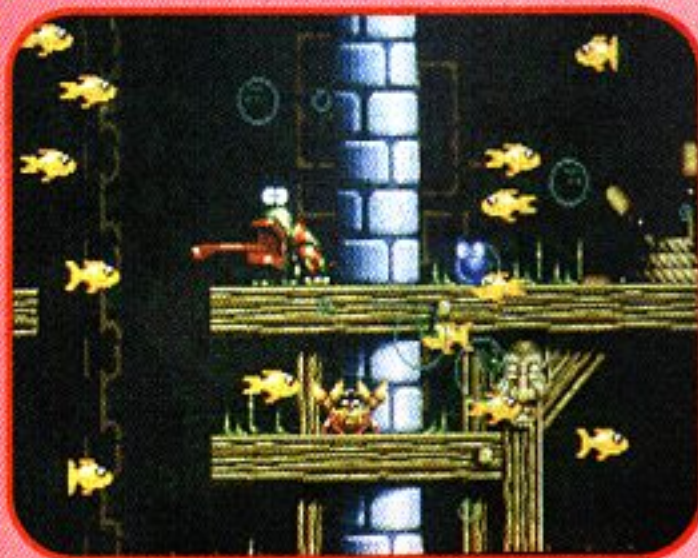
Da Slamtilt quasi da weitermachen wird, wo „Pinball Illusions" aufhörte, muß das Spiel natürlich erst mal alle Tugenden aufweisen, die den Flipper-Illusionisten so populär gemacht haben: übergroße und flott nach oben wie unten scrollende Tische, liebevoll animierte Kugeln sowie eine Multiball-Funktion für bis zu vier Silbermurmeln gleichzeitig. Bei Hochbetrieb am Screen kann das Programm wahlweise auch wieder automatisch auf die statische und daher übersichtlichere HiRes-Optik umschalten. Erneut sollen bis zu acht Spieler (nacheinander) zugelassen werden, und erneut werden sie Spiele im Spiel entdecken – von stolzen 47 Subgames ist die Rede!

Aber bereits das Flipper-Quartett selbst bürgt für Abwechslung, denn es wurde auf stark voneinander abweichende Themen geachtet: „Ace of Space" handelt im All, „Mean Machines" auf der Rennstrecke, „The Pirates" natürlich im Ozean, und die „Nights of the Demon" sollen Euch das Gruseln lehren. Allerdings nicht durch einen Mangel an Features, denn hier wie dort harren jede Menge Ziel- und Kombischüsse, verschiedenste Bumper sowie Puffer, Rampen, Magnetfallen und Spurwechsel-Weichen der Entdeckung.

Am Scoreboard wird unterdessen nicht nur mitgezählt, sondern auch mit einer Animation vor dem drohenden Tilt (man wird von links, rechts und vorne am Tisch rütteln können) gewarnt. Apropos Animationen: Bonus- und Kombitreffer will man mit Videoschnipseln belohnen, und dann dient das Display ja auch noch als Arena für sechs interessante Extra-Spielchen. Im Vorabdemo konnte man hier bereits mit einem Fluggleiter durch flott bewegte 3D-Tunnel schweben und dem Duell zweier mit Laserschwertern bewaffneter Weltraumhelden beiwohnen. Je nach aktueller Situation erklangen dazu passende Musikstücke, und die realistischen Soundeffekte konnten sich ebenfalls schon gut hören lassen.

Was da in den nächten Wochen exklusiv auf AGA-Amigas zurollt, dürfte also alles bieten, was im kugeligen Genre gut und teuer ist – sowie noch ein paar Innovationen obendrein. Da werden die PC-Wizards aber Augen machen…(rl)

Putty Squad

Drei Jahre ist es nun schon wieder her, daß der Plattform-Kaugummi „Putty" die Amiga-Screens verklebte. Jetzt haucht System 3 dem dehnbaren Hüpfhelden für einen ganz neuen AGA-Auftritt wieder Leben ein!

Wenn Putty in einigen Wochen wieder ins Action-Abenteuer zieht, dann in streng militärischer Mission: Einige Soldaten der titelgebenden Putty Squad wurden verschleppt, und unser Latex-Held darf sie nun heim in die Kompanie holen. Als Urheber allen Übels präsentieren uns die englischen Systematen dabei eine „Super-Combat-Katze" (was immer das sein soll...) namens Napalm, deren Schergen die Rettungsaktion vereiteln wollen. Jumper und Runner dürfen sich also schon mal seelisch auf den Kampf gegen knuddelige Aggressoren aus dem Tierreich einstellen – der hiesige Gegner-Zoo wird freilaufende Haustiger, Bären, Hummeln und sogar ein paar Piranhas zu bieten haben.

Wer den alten Plattform-Flummy kennt, mag sich angesichts dieser Zeilen bereits verwundert die Augen gerieben haben: So viele Feinde? Richtig, denn mit ihnen will der Hersteller das ursprünglich etwas behäbige Gameplay mehr in Richtung Action trimmen. Diesem Ziel sollen auch ein paar der früheren Vorzüge des originellen Hauptdarstellers geopfert werden; schon um die einst etwas überladene Steuerung zu entlasten. Trotzdem hat Putty immer noch deutlich mehr auf der Pfanne als die meisten seiner Kollegen, denn er kann nicht nur laufen, hüpfen, seinen Gegnern auf dem Kopf herumtanzen oder sie boxen und beschießen. Nein, er dehnt sich auch über Abgründe hinweg oder quetscht sich flach auf den Boden, um Angriffen auszuweichen und herumliegendes Sammelgut zu absorbieren. Letzteres werden Energieportionen, Zusatzleben, Extrawaffen, Sprungfedern und Schlüssel für verborgene Geheimkammern sein.

Für dauerhafte Unterhaltung in den 60 kunterbunten Grafikwelten sollen die verbesserte Spielbarkeit (u.a. Levelcodes, keine unfairen Angriffe etc.) und viele Gimmicks im Gameplay garantieren. So wird der Protagonist im Verlauf der Geiselbefreiung beispielsweise in hübsch animierte Gewässer abtauchen oder einen schwerbewaffneten Flugballon entern und die Plattform-Ebenen mit Nitrobomben belegen können. Dabei hatte System 3 inbesondere eine modische Präsentation im Auge. Und das mit Erfolg, wie sich anhand unseres Pressedemos bereits sagen läßt: Mehr Farben bekam man im Genre selten zu Gesicht, zumal in Verbindung mit astreinem Parallax-Scrolling am vollen PAL-Screen. Und zudem dürfen wir uns auf animierte 3D-Zwischensequenzen, vielerlei Soundeffekte, Sprachausgabe und mitreißend groovige Musikstücke freuen!

Kurzum, nach dem momentanen Stand der Dinge zu schließen, scheint mit Putty Squad ein vielversprechender Hitkandidat heranzuwachsen. Sobald das jüngste Baby von System 3 geschlüpft ist, präsentieren wir es Euch natürlich im Test – mit etwas Glück schon in der nächsten Ausgabe. (rl)

X-TREME RACING DATADISK

Silltunnas sportliches AGA-Debüt hatte mit ähnlichen Kinderkrankheiten zu kämpfen wie Schumis Ferrari, und auch hier gelobt der Hersteller Besserung – auf Zusatztracks mit deutlich erhöhter Spielbarkeit.

Als vielleicht bedeutendste Neuerung der Datadisk zu X-Treme Racing ist der versprochene Streckeneditor anzusehen, denn er stellt sämtliche Aspekte der Kurse zur Disposition. Nicht nur Umfang und Verlauf der Selfmade-Pisten werden in weiten Grenzen frei bestimmbar sein, sondern auch die Grafiksets und Farbpaletten austauschbar. Mit „DPaint" entworfene Eigenkompositionen lassen sich also beispielsweise ohne Probleme integrieren. Darüber hinaus wird man den computergelenkten Fahrzeugen komplexe Routen zuweisen, beliebige Neustartpunkte definieren und unterschiedliche Straßenoberflächen wie Teer, Matsch oder Gras anwählen können. Und selbstverständlich ist auch an den Einbau von Objekten und Hindernissen gedacht, genau wie an den eventueller Geheimwege.

Als Sahnestück der Add-On-Disk wird der Editor zu Grafikkarten kompatiblel sowie voll multitaskingfähig sein (er kann also z.B. parallel zu einem Malprogi laufen) und sich an die üblichen Bedienungsstandards von Amiga-OS 3.0 halten. Wer also schon mal eine Textverarbeitung oder einen Virenscanner benutzt hat, den dürfte die Handhabung vor keinerlei Rätsel stellen – und falls doch, gibt es ja noch den Quickstart-Guide und eine Online-Hilfe.

Am grundsätzlichen Gameplay der Fun-Raserei für bis zu vier Piloten am Full- oder Splitscreen wird sich naturgemäß nichts ändern, doch wurde uns Feintuning zugesagt. So planen Silltunna und Black Magic, die im Test in der Februar-Ausgabe angesprochenen Mängel auszumerzen: Das Handling der grundverschiedenen Karossen (Pick-Ups, Polizeiflitzer etc.) will man z.B. komplett überarbeiten und so der etwas schwammigen Steuerung mehr Spontaneität einhauchen. Außerdem wird der Spieler bei Kollisionen mit Begrenzungspfosten künftig nicht mehr meilenweit zurückgesetzt. Ähnliches gilt für versehentliche Abstecher in einen Teich am Streckenrand, wo man nach dem Transport zurück auf die Piste oft gleich wieder von der Konkurrenz abgeschossen wurde – fünf unverwundbare Sekunden sollen demnächst vor derlei Unsportlichkeiten schützen. Und weil auch noch die Waffen, Bonusgelder und anderen Sammeleien in Zukunft komfortabler und nicht erst nach kilometerlangen Umwegen erreichbar sind, verspricht die Datadisk tatsächlich ein dickes Plus an Spielspaß.

Last but not least wird die schon im Muttergame überzeugende 3D-Texturegrafik nochmals überarbeitet, wobei uns insbesondere die fünf nagelneuen Optiksets (Hölle, Legoland, Babylon 5, Gotham City und Lovecity) gefallen haben. Bloß der Sound bleibt vorläufig noch eine unbekannte Größe – jedenfalls bis zum endgültigen Test in der nächsten Ausgabe. (rl)

Wing Commander Gold

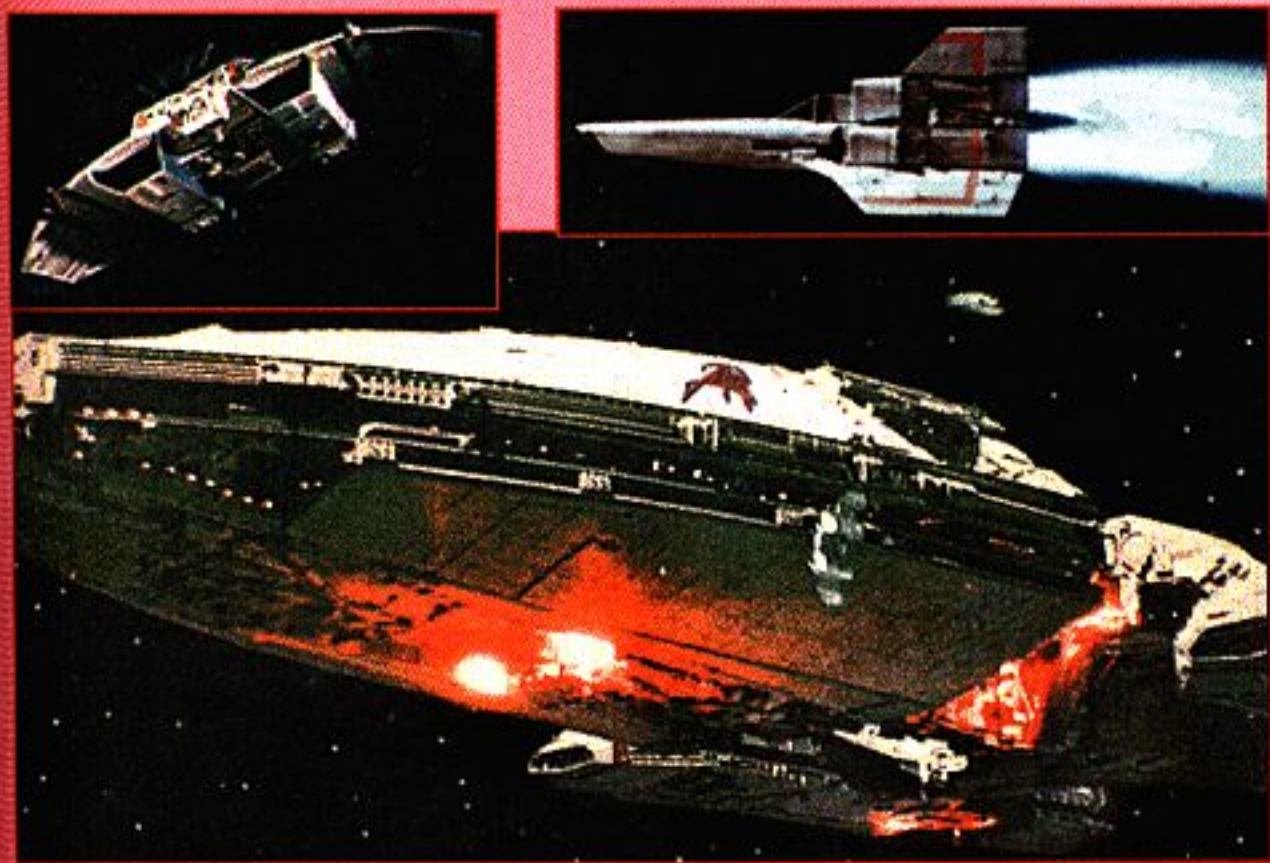
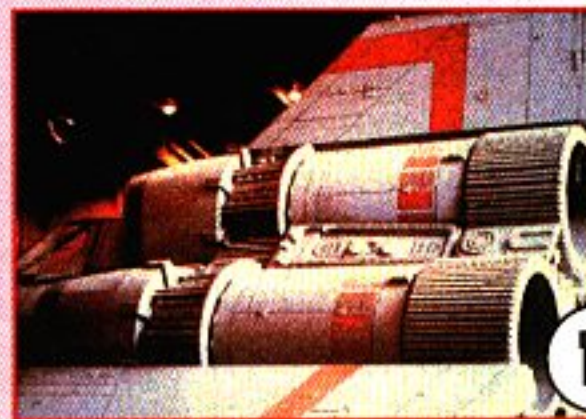
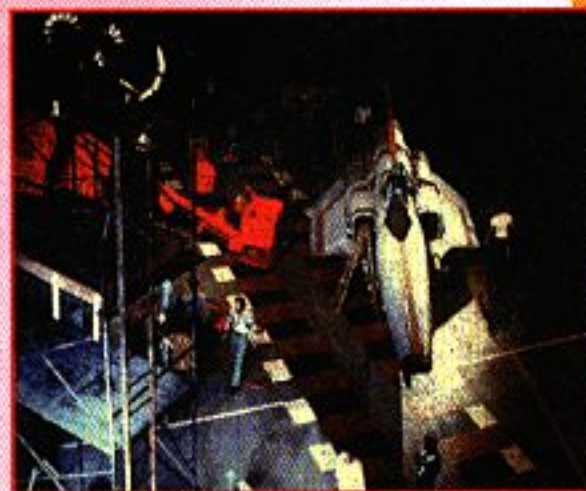
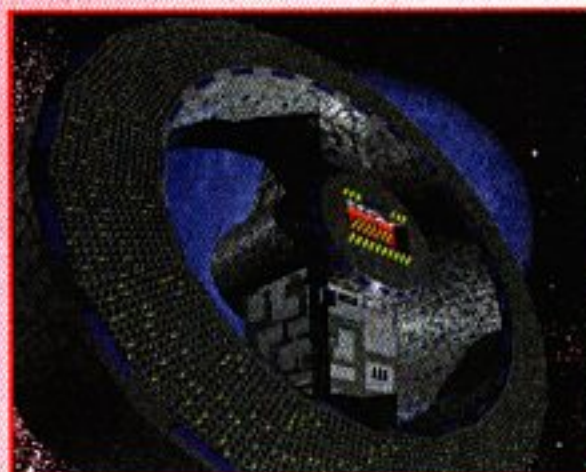
No Risc, No Fun

Einfach goldig, was Amiga Technologies da gemeinsam mit Origin ausgeheckt hat: Die kommenden Risc-Rechner sollen samt einer mit Rendergrafik aufgebohrten CD-Version des Space-Klassikers ausgeliefert werden!

Doch nicht nur in Sachen Präsentation, auch hinsichtlich der Story hat man uns ein fast komplett neues Spiel versprochen. So soll gleich ein ganzes Knäuel von roten Fäden die knapp 100 Missionen im All, auf Planetenoberflächen und Raumstationen verknüpfen. Zwischen den einzelnen Kämpfen werden insgesamt rund 60 Minuten an superben Videos vom Aufstieg und Fall des Kilrathi-Imperiums berichten, wofür derzeit mit allerlei namhaften Akteuren verhandelt wird: Wie am PC wird Commander Blair natürlich von Mark Hamill dargestellt, doch für den Ober-Kilrathi sind beispielsweise Bruce Willis und John Travolta im Gespräch. Tom Hanks hat für eine Nebenrolle bereits fest zugesagt, ebenso Jody Foster. Ob Steven Spielberg tatsächlich die Regie übernimmt, hängt allerdings noch davon ab, ob er seinen Terminplan bei den Dreharbeiten zu „Jurassic Park 2: Lost World" einhalten kann.

Da das Programm einzig und allein auf Risc-Amigas laufen kann und wird, soll die voll gerenderte 3D-Optik im Spiel selbst bei Origin zunächst auf einer ganzen Armada hochgerüsteter 4000er via „Lightwave" vorbereitet werden, während Amiga Technologies gleichzeitig an einer speziellen Grafik-Engine bastelt, um das Präsentationswunder dann mit einem Zwischenschritt über die Anfang 1997 erscheinenden Power-Amigas zu konvertieren. Im Ergebnis sollen dann jedenfalls eine unbeschränkte 24-Bit-Farbanzahl sowie ein 8-Bit Alpha Channel so eindrucksvolle Explosionen und Nebeleffekte liefern, wie man sie bisher allenfalls von SGi-Workstations her kennt. Und selbst wenn zumeist wohl nur etwa 32.000 Farben gleichzeitig am Screen auftauchen werden, ist doch zumindest das Problem der Pixeligkeit jetzt schon gelöst: Dank „Tri-Linear-Mip-Mapping" kann hier künstliche Unschärfe erzeugt werden.

Schwierigkeiten macht derzeit hingegen noch der Sound. Geplant sind nämlich Musikstücke und Sprachausgabe mit 64 Digi-Stimmen in CD-Qualität; sie müßten jedoch vom selben Coprozessor erzeugt werden, der auch für die Grafik zuständig ist. Fest steht indessen bereits der Umfang, denn bei AT und Origin hat man sich auf ein rundes Dutzend Schillerscheiben geeinigt. Das dürfte zwar sicher viel Wechselei mit sich bringen, doch nimmt man die gerne in Kauf, wenn der Preis des Komplettpakets aus Rechner und Spiel trotz allem unter der angepeilten Obergrenze von 1.500 Mark bleibt.

Daß sich am eigentlichen Gameplay last not least rein gar nichts ändern wird, können wir auch verschmerzen, nur die lange Wartezeit tut weh: Chris Roberts und seine Originisten rechnen mit dem Weihnachtsgeschäft 1997 als frühestem Starttermin für ihr RISCantes Projekt. (st)

NEMAC IV

In Regensburg zwitschern nicht nur die Domspatzen, die bayerische Stadt hat auch vielversprechende Nachwuchstalente der digitalen Art zu bieten: Die Newcomer von ZenTek legen als Debüt den technisch bislang aufwendigsten 3D-Dungeon für den Amiga vor!

Impressionen aus dem Intro

Entsprechend aufwendig gestaltete sich auch der Test dieser Actionkerker: Insgesamt weit über 40 Disketten mit Rendergrafik, Screenshots und Programmcodes waren im Floppylaufwerk zu parken, unzählige Telefonate mit den Regensburger Codern zu führen und die unterschiedlichste Hardware auszutesten, um Euch einen vollständigen Tatsachenbericht liefern zu können, wo andere Magazine sich mit dem kurzen Blick auf die kurze Demoversion begnügten. Letzteren ermöglichen wir zudem auch unseren Lesern, denn auf der Begleit-CD des kommenden MULTIMEDIA JOKER 5/96 finden sich sämtliche Schnupperlevels. Hier und heute soll es indessen um die inzwischen fixfertigen Komplett-Dungeons gehen, das sind wir dem journalistischen Ehrenkodex einfach schuldig…

DIE HINTERGRÜNDE

Beim Ersinnen der Hintergrundstory hatten die bajuwarischen Kellerkinder offensichtlich die „Terminator"-Streifen im Hinterkopf. Denn auch hier legen die irdischen Großmächte im Jahre 2048 die Kontrolle über das gesamte Waffenarsenal der Welt in die digitalen Hände der parallel arbeitenden Verteidigungscomputer Nemac I bis III. Als das Silikon-Trio dann aber zehn Jahre später im entscheidenden Nord/Süd-Krieg kläglich versagt, entschließt man sich, nur noch einen gewaltigen Großrechner mit Abwehraufgaben zu betreuen: Nemac IV. Doch dem steigt anscheinend die Verantwortung zu Kopf, jedenfalls brennen seine Sicherungen durch, und er droht mit der Vernichtung der gesamten Erdbevölkerung. Einer muß also die Kartoffeln aus dem Feuer holen, sprich in die rund 30 Stockwerke des Nemac-Komplexes eindringen und dort sämtliche Wachroboter sowie schlußendlich den Reaktor zerstören. Qualifiziert für den Job ist jeder, der über eine ausreichend dimensionierte „Freundin" verfügt.

PIXEL-VIELFALT

Die Nemac-Keller passen sich flexibel jeder gewünschten Grafikauflösung an; entsprechende Monitortreiber und das passende Sichtgerät vorausgesetzt, sind selbst 640 x 512 Pixel machbar. Bloß schade, daß die einzelnen Bilder ohne 68060-Turbokarte nur noch im Sekundentakt über den Screen trödeln.

Links die Minimal-Auflösung, rechts der Dungeon in voller Pracht und 640 x 512 Bildpunkten

DIE AUSRÜSTUNG

Prinzipiell genügen zwar 2 MB RAM, eine 68020-CPU und eine Festplatte (also jeder A1200) im Marschgepäck, doch macht derart „magere" Ausstattung bereits die Startprozedur zur Qual. Wer also

Vorsicht, Feind von rechts

Das nennt man explosive Action, was?

Feurio!

In Bedrängnis

Nimm das, du Blecheimer!

Extra ahoi!

nicht eine Menge Handarbeit in Bootmenü und Shell leisten will, der benötigt zudem etwas schnelles Fast-RAM oder besser noch einen 68030-Prozessor im Rechner. Auch werden die Gemäuer dann und nur dann flüssig auf ihn zuscrollen, anstatt träge über den Screen zu ruckeln. Ist die Hardware-Hürde genommen, findet man sich in besonders schön hochauflösenden und natürlich komplett texturierten 3D-Kerkern mit regelbarem Grafik-Detailgrad wieder. Da rotieren Ventilatoren an den Wänden, formatfüllende Explosionen erhellen das Bild, und fein schattierte Metalltore geben ächzend den Weg zu weiteren Räumen und Sälen frei. Treppen, Emporen und ähnliche architektonische Feinheiten hat das Innenleben von Nemac IV aber leider nicht zu bieten. Auf Dauer vermögen daher auch Details wie z.B. Fässer, die sich Angreifern in den Weg schieben und dann durch Beschuß sprengen lassen, nicht über die mangelnde Abwechslung im Gameplay hinwegzutrösten: So schön die Grafik hier ist, so ähnlich bleibt sie sich während des gesamten Spielverlaufs.

RECHNER-ALLERLEI

Nemac IV unterstützt grundsätzlich alle Amigas mit mindestens einer 68020-CPU, 2 MB RAM und Festplatte; also praktisch jeden A1200. An entsprechend ausgestatteten A500/2000-Rechnern wird die 3D-Optik zwar ausschließlich in LoRes-Auflösung und mit 64 ECS- anstatt der 256 AGA-Farben gezeichnet, aber immerhin.

Ein 64-Farben-Dungeon am ECS-Amiga

DIE ACTION

Auch sonst fehlt es in den hiesigen Ballerdungeons ein wenig an belebenden Innovationen, nicht aber an den traditionellen Herausforderungen des Genres. Im Vordergrund steht also einmal mehr der Kampf gegen (nicht eben übertrieben intelligent agierende) Roboter verschiedener Größen und Formen, wobei je nach der aktuellen Munition dabei Laser, Karabiner, Mörserbomben und auf Kommando explodierende Sprengladungen zum Einsatz kommen. Letztere lassen sich beispielsweise in Reihen ablegen und entfachen so ein Sperrfeuer ungeahnten Ausmaßes – hinter geborstenen Wänden können dabei durchaus mal versteckte Abschnitte mit Bonusgameplay zum Vorschein kommen. Knobeleien halten sich hier jedoch nirgends versteckt: Versperrte und manchmal mit Bewegungsmeldern gesicherte Tore sowie verborgene Codekarten und Schalter sind die einzigen Konzessionen der Programmierer an die Denker unter den Aktionisten. In reicher Auswahl haben sie dafür Munitionspakete, Extraleben, Energiepacks und andere Sammelgüter ausgestreut bzw. den Angreifern als Vermächtnis an den Killer vor dem Monitor zugesteckt.

DIE UNTERSCHIEDE

...zur Konkurrenz sind bei Nemac IV somit weitgehend technischer Natur. So ist das Game multitaskingtauglich und erlaubt das Abspeichern des Spielstands nach jedem absolvierten Dungeon. Dazu kommen ein höchst effektives Automapping mit begehbaren Karten, eine auffällig unauffällige HD-Installroutine sowie eine flexibel konfigurierbare Tastatursteuerung. Stick und Maus werden zusätzlich unterstützt, und selbst komplexe Aktionen wie der Seitenschleicher, das

beschleunigte Laufen oder das Abfeuern aller Waffen gehen stets sehr locker von der Hand. Schön gelungen sind zudem das Movie-Intro sowie inbesondere das Extro mit seinen schicken Fullscreen-Anims. Vor allem im Hinblick darauf, daß hier eine Diskette als Trägermedium genügt, während andere Hersteller für qualitativ weniger hochstehende Filmchen im Mini-Window oft genug gleich eine ganze CD verbraten. Last but not least ist die Qualität der Soundkulisse hervorzuheben: Die orchestrale Titelmusik stimmt gut auf die Action ein, und abgesehen von einigen Schußgeräuschen betonen die Effekte das Geschehen sehr passend. Wenn also beispielsweise Querschläger gegen Metallsäulen statt feste Wände prallen, dann läßt sich das akustisch gut unterscheiden.

DAS AUTOMAPPING

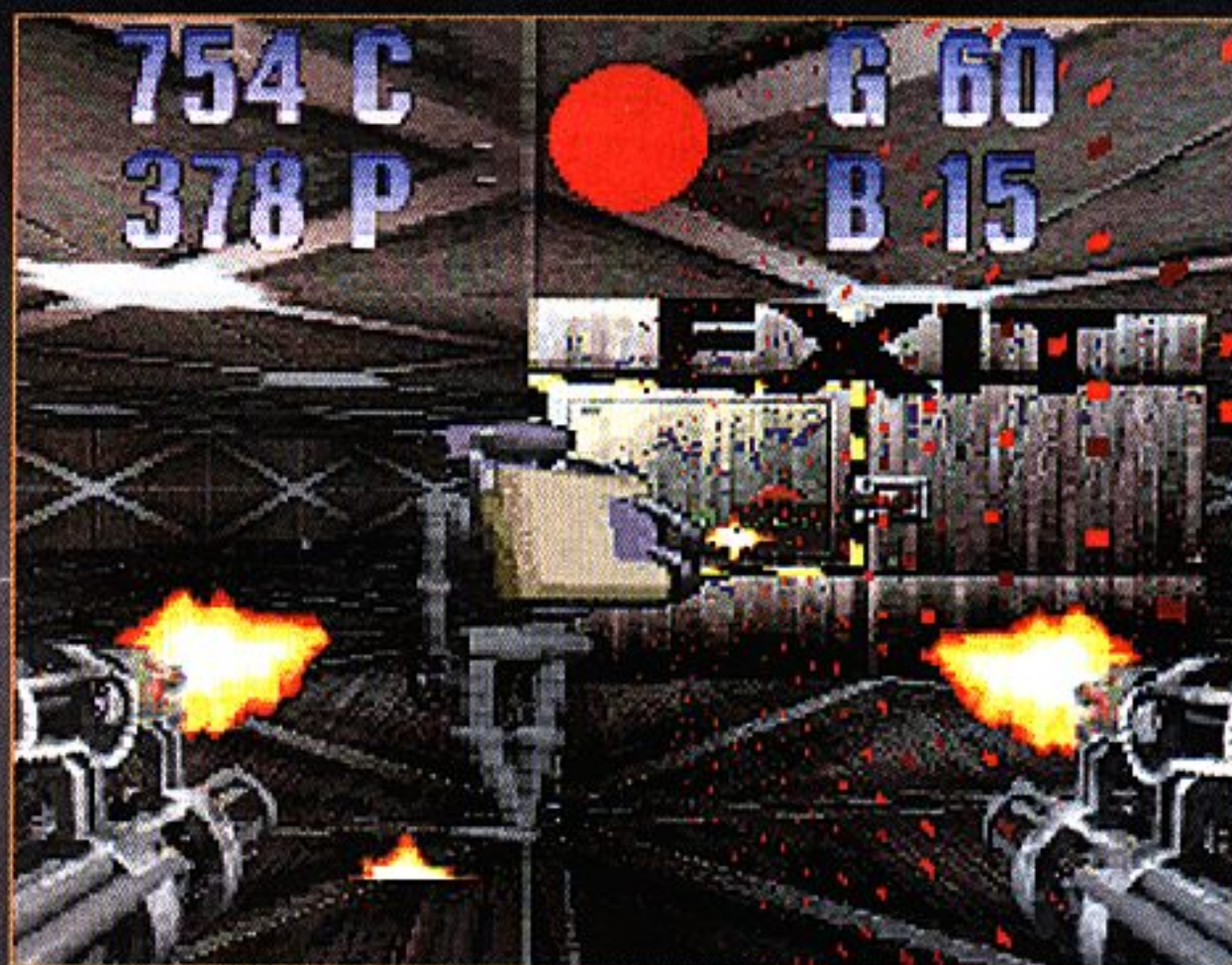
Ein bisher selten gesehener Gast in Amiga-Dungeons ist der automatische Kartograph. Bei Nemac IV läßt sich der begehbare Grundriß parallel zum Spielablauf mitten in die (aus Tempogründen optional abschaltbare) 3D-Optik einblenden. Objekte, Gegner und Schüsse werden hier in unterschiedlichen Farben angezeigt.

Praktisch, begeh- und einblendbar: die Karte

DAS FAZIT

Zusammengefaßt läßt sich somit sagen, daß ZenTecs Nemac IV zwar kaum originelle Ideen, aber viele komfortabel inszenierte Ballergefechte in technisch ausgereiften Texture-Dungeons zu bieten hat. Und das ist mehr, als so mancher Branchenriese von seinen Produkten behaupten kann! (rl)

Hey, ich will vorbei!

Tschernobyl, oder was?

So nah ist der Ausweg, und doch so fern...

TUNING-SUPPORT

Hardware-Erweiterungen werden in reicher Zahl akzeptiert: Grafikkarten wie die „Graffiti" und verschiedene andere, Escoms Cyberbrille „i-glasses!" komplett mit Headtracker und sogar das Toccata-Soundboard des DraCo-Computers – womit Nemac IV eines der wenigen Spiele ist, welches anstandslos auf MacroSystems exklusivem Tuning-Amiga läuft.

Wer hat, der kann...

NEMAC IV
(ZENTEK)

BALLERDUNGEONS

77% „HEISS"

GRAFIK	83%
ANIMATION	85%
MUSIK	81%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	70%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 50,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	9 / NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	EINSTELLUNGEN/SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

WEHRET DEN ANFÄNGEN

Hallo, Michael, mit Blick auf Dein jüngstes Editorial stimme ich Dir insoweit zu, daß die Vorgehensweise der Staatsanwaltschaft gegen CompuServe nicht korrekt ist. Aber Machtmißbrauch? Ich habe bei diesem Staatsanwalt eher den Eindruck, daß er versucht, den Anfängen zu wehren – und dabei blindlings in alle Richtungen schlägt. Ein besonneneres Vorgehen seinerseits wäre hier sicherlich angebracht: Nicht jeder, der eine krumme Nase hat, ist deshalb auch ein Kinderschänder! Und nicht jeder Internet-Anbieter ist für Schweinereien verantwortlich, da muß man schon mit größerer Sorgfalt recherchieren.

Aber dennoch finde ich, daß CompuServe wissen muß, was auf dem Internet-Markt angeboten wird. Schon deshalb, weil das Internet auch für Kinder zugänglich ist und man sich offenbar nicht darauf verlassen kann, daß die Eltern ihrer diesbezüglichen Aufsichtspflicht gerecht werden. Soweit der Kinderporno-Vorwurf nicht einfach nur vorgeschoben wird (und sich dann später als gegenstandslos herausstellt), sehe ich darin auch keine Beeinträchtigung der Pressefreiheit. Denn Pressefreiheit hört bei Pornographie und vor allem Kinderpornographie auf! Deinen Satz, daß die Staatsanwaltschaft Druck auf CompuServe ausübe, um sämtliche Foren mit sexuellem Inhalt sperren zu lassen und damit unschuldige Gruppen ihrer „oft einzigen Kommunikationsmöglichkeit" beraube, könnte man also wirklich in den falschen Hals bekommen. Ich weiß aber, was Du sagen wolltest, es ist nur aus meiner Sicht etwas problematisch formuliert. Jedenfalls bin ich gespannt, wie die Sache weitergeht!

urteilt Angelika Keßler aus Friedrichsthal.

Mit Blick auf Deinen Brief stimmen wir Dir wiederum insoweit zu, als Kinderpornographie weder in der Presse noch im Internet oder sonstwo etwas zu suchen hat. Bloß bezweifelt Michael (und nicht nur er) ja just diesen Tatbestand: Was die seinerzeit bei uns durchgeführten Beschlagnahmen betrifft, stand z.B. von Anfang an fest, daß in den beanstandeten Inseraten weder Kinder- noch sonst eine Pornographie beworben wurde – sondern Bildershows auf bzw. noch unter dem Stimulanzgrad von Zeitschriften wie etwa dem „Playboy"! Wenn das keine Beeinträchtigung der Pressefreiheit ist, wozu gibt es sie dann? Und ein Staatsanwalt, der seine Macht dazu gebraucht, „blindlings in alle Richtungen" zu schlagen, der mißbraucht sie eben. Zumal wenn er ständig die falschen Leute belangt (nämlich Zugangsprovider oder auch Verlage), anstatt sich mit den vermeintlichen Tätern auseinanderzusetzen. Ob wir da etwas in den falschen Hals bekommen haben, wenn wir diese obskure Vorgehensweise nicht so einfach schlucken wollen?

EINE ZENSUR FINDET STATT?

Respekt! Ich habe lange darauf warten müssen, daß sich ein Computermagazin zum Thema „Zensur im Internet" zu Wort meldet, und wer macht es tatsächlich? Ihr! Wo Ihr doch eigentlich „nur" ein Spielemagazin seid. Doch, ich bin begeistert: Der Ärger, den ihr selber mit dem Staatsanwalt hattet, scheint Eurer Zivilcourage nicht geschadet zu haben, im Gegenteil!

Ich darf Michael also zu diesem mutigen Editorial gratulieren. Gerade den Hinweis, daß es ja nun doch gewisser technischer Voraussetzungen (und solcher des Know Hows) bedarf, um im Netz zu surfen, habe ich bisher stets vermißt – ich möchte gar nicht wissen, wie viele Eltern glauben, ihr Sprößling könne sich Pornos oder Bomben-Bauanleitungen aus dem Internet saugen, obwohl er noch nicht mal über ein Modem verfügt…

Die Überreaktion von CompuServe, alle 200 Foren erst mal dichtzumachen, erinnert mich jedenfalls fatal an die „kontrollierte Brieffreiheit" der ehemaligen DDR. Und wenn jetzt in Deutschland auch schon wieder Verbots-Überlegungen laut werden, dann gute Nacht. Wir brauchen also dringend Leute wie Euch, die der Öffentlichkeit zeigen, daß es auch in dieser Sache mindestens zwei Seiten der Medaille gibt. Bleibt mir nur noch, Heinz Rudolf Kunze zu zitieren: „Ich habe meine Zweifel an der Demokratie – Dämlichkeit als Preis der Freiheit?"

lobt und spottet Gunnar Schuster per E-Mail.

Das Kunze-Zitat birgt leider mehr als nur ein Körnchen Wahrheit, doch es gibt ja auch noch diesen nicht minder wahren Spruch: „Die Demokratie mag eine unzureichende Regierungsform sein. Aber ich kenne nun mal keine bessere!" Und auch dem können wir uns bei allem Ärger letzten Endes nur anschließen.

Nicht genug damit, daß man sich über den Mangel an Rollenspielen ärgern muß – jetzt wird auch noch damit begonnen, unsere Demokratie zu maßregeln! Daß man einen Staat in gewissem Ausmaß an die Leine legen muß, wenn er nicht im Chaos versinken soll, ist ja richtig, jedoch: Nach dem bisherigen Zensur-Höhepunkt in der zweiten Hälfte der 80er Jahre leiden wir nun wieder zunehmend unter inquisitorischen Exzessen der Bundesprüfstelle für Moralkultur und ihrer Häscher. Wohin das führt, haben wir seinerzeit erlebt – folgt nun etwa die Vollsterilisation?

Viel wichtiger wäre es eigentlich, sich um andere Dinge zu kümmern. Beispielsweise um die zunehmende Mißachtung der Lebensrechte unserer Kinder durch die Zerstörung natürlicher ökologischer Lebensumstände im eigenen Land. Was gewiß nicht unschuldig daran ist, daß die Deutschen zu den Reiseweltmeistern gehören. Die Würgegriffe der Staatsanwaltschaft sind nur ein Schlag gegen die Folgen, nicht gegen die Ursachen unserer Kultur! Sie bleiben wirkungslos oder führen allenfalls zu Ausweich-Strategien bzw. neuen Ventil-Formen. Die Natur, auch die des Menschen, läßt sich nicht maßregeln, sondern nur durch

vernünftigen Umgang mit den Naturgesetzen ertragen.
Besser wär's im übrigen auch, der Staat würde Mittel zur Konvertierung von Rollenspielen wie „Albion" oder „DSA II" bereitstellen – angesichts der ökologischen Folgen unserer Weltreisekultur eine echte Alternative. Wie sieht' also aus: Ist für den 500er noch mit der einen oder anderen Umsetzung zu rechnen, oder hilft nur die Systemerweiterung? Und wenn ja, auf welchen Standard?
erkundigt sich Rolf Siegel aus Altenburg.

Näher auf Deine höchst komplexen Gedankengänge eingehen zu wollen, verbietet uns der zur Verfügung stehende Platz – im Heft wie in den Oberstübchen. Aber falls die Welt am Wesen der Rollenspiele genesen soll, sieht's zumindest für den mit einem A500-bestückten Teil davon schlecht aus. Daher hier unser Aufruf an alle Kulturen und Völker der Erde: Besorgt Euch einen A1200 (möglichst mit Turbokarte, Festplatte und RAM-Erweiterung) oder zumindest das bald anstehende Nachfolgemodell, auf daß Ökologie und Ökonomie wieder ins Gleichgewicht geraten mögen!

Meines Erachtens kam Eure Leserumfrage zu früh, weil die Hardware-Ausstattung zur Zeit noch zu unterschiedlich ist. Da gibt es die Besitzer von 500ern und 600ern, die sich von ihren alten Rechnern nicht trennen können, weil sie befürchten, daß ihre alte Software am 1200er nicht mehr läuft. Dann gibt es noch die 1200er mit und ohne Festplatte, mit und ohne Turbokarten, und so weiter…
kritisiert A. Przibilla aus Frose.

Gäbe es nur ein Amiga-Modell, womöglich in nur einer einzigen Ausstattungsvariante, dann… ja, dann hätten wir die Leserumfrage doch überhaupt nicht zu machen brauchen! Gerade wegen der verwirrenden Vielfalt an installierten Plattformen war die Erhebung notwendig, um Klarheit zu schaffen. Nicht zuletzt unter den Herstellern, die nun wissen, daß die Amigos im Lande weit besser gerüstet sind, als bisher vielfach angenommen.

Neulich kam mir, einer göttlichen Eingebung gleich, eine Idee, die vielleicht die größte Revolution seit Bestehen des Amiga Jokers darstellt: Sie würde für mehr Spieletests sorgen, für einen besseren Leserservice und für neue Leser. Also Geld, Michael, viel Geld! Denn wie Ihr wißt, gibt es ja seit kurzem den Mac-Emulator „Shapeshifter", der nach allem, was man so hört, gnadenlos gut sein soll – und das zu einem Preis von lächerlichen 50,– DM! Das könnte sich nun wirklich jeder leisten, selbst wenn man noch die Kosten für das Betriebssystem und die ROMs dazurechnet. Mein Vorschlag wäre also, daß Ihr zukünftig die neu erscheinenden Mac-Spiele ebenfalls testet. Dadurch würdet Ihr zudem das Interesse der Mac-User gewinnen, die meines Wissens über keinerlei Spielezeitschrift verfügen. Und das ist noch nicht alles, denn neuesten Gerüchten zufolge soll der Vertrieb des Shapeshifters bald standardmäßig über Escom erfolgen oder sogar via Apple selbst!
freut sich Yasin Taha aus München.

So sehr wir als Münchner (wenn auch nicht im Himmel) Verständnis für göttliche Eingebungen haben, so wenig können wir Deinem Vorschlag leider folgen. Denn erstens mag der „Shapeshifter" ja für sich genommen ein echter Knüller sein, doch stellt er exorbitante Anforderungen an die Hardware: Ohne 68040-Turbokarte, Grafikkarte und wenigstens 8 MB RAM macht es in der Praxis einfach keinen Sinn, mit diesem Emulator zu arbeiten – man sollte sich also nicht davon täuschen las-

sen, daß er rein theoretisch mit mehr oder weniger jedem Amiga funktioniert. An den Ergebnissen unserer Lesererhebung darfst Du Dir nun an zwei bis drei Fingern ausrechnen, wieviel Prozent der User das Teil tatsächlich nutzen können...
Zweitens ist es gar nicht so einfach, an ROMs und Betriebssystem vom Mac heranzukommen, zumal das von Dir abschließend erwähnte Gerücht so neu nicht ist. Es schlich nämlich schon durch die Hallen der letztjährigen Kölner Messe, und wer dort miterlebt hat, mit welchem Grimm die Apple-Vertreter darauf reagierten, der wird es bis zum Beweis des Gegenteils für eine Latrinenparole halten. Drittens und letztens gibt es nicht umsonst kein eigenes Spielemag für den Mac: Wenn für ein System noch weniger Entertainment-Soft erscheint als derzeit für den Amiga, dann ist es der Apfel-Rechner.

ERFOLG DURCH EXKLUSIVITÄT

Es gibt bei Euch immer mehr zwei- oder gar dreiseitige Tests. Nun ist ja nichts dagegen einzuwenden, ausführlich über ein Spiel zu berichten, aber manchmal baut Ihr so viele Screenshots ein, daß man fast das Gefühl hat, Ihr wolltet nur die Seiten füllen. Oder?
Zweitens geht es mir um die Zukunft des Amigas, was natürlich mit Punkt eins zusammenhängt: Wenn ich zusammenrechne, was ich mir schon so alles an Peripheriegeräten zugelegt habe, dann kommen locker 1.500,– DM zusammen – während andererseits kaum Spiele auf dem Markt sind, die meine Turbokarte und dergleichen auch wirklich ausreizen. Wenn ich jetzt noch die Kosten für den Rechner samt Monitor draufschlage, dann bekomme ich dafür einen PC, der in den meisten Bereichen wesentlich leistungsfähiger ist als mein Amiga. Auch die Software spricht ohne Zweifel für den PC; in bezug auf eine Neuanschaffung wäre der Amiga bei mir also eindeutig out. Zumal ich nicht glaube, daß sich nach Eurer Umfrage viel ändern wird, denn die Softwarehersteller gehen natürlich danach, wo sie den meisten Profit machen können.
Escom müßte den Amiga also wieder konkurrenzfähig und attraktiv machen, was nicht nur eine Frage der Hardware ist: Wenn eine Software-Firma sich mal dazu aufraffen würde (vielleicht sogar im Auftrag von Escom bzw. AT), ein neues „Wing Commander" zu programmieren, das allerlei Aufbohr-Hardware voraussetzt, dann sähe die Lage schon wieder besser aus. Anders gesagt sollte es ein paar Megagames geben, die ohne 50-MHz-Turbokarte und Multisync-Monitor gar nicht erst laufen!
fordert Axel Niesen aus Bielefeld.

Zunächst einmal sagt ein Bild ja oft mehr als 1.000 Worte, weshalb unseres Erachtens nichts gegen eine reichhaltige Illustration der Texte einzuwenden ist. Und wenn Du Dir mal den Spaß machst, vergleichsweise in den älteren oder auch aktuellen Ausgaben die Zeilen zu zählen, wirst Du feststellen, daß sich an der schieren Menge der (Text-) Informationen rein gar nichts geändert hat.
Was nun die Kosten für unser aller Hobby angeht, so sind sie letzten Endes auch am PC gewiß nicht geringer; schon weil dort noch viel häufiger nachgerüstet werden muß, um auf dem Stand der Dinge zu bleiben. Hoffentlich unberechtigt ist auch Dein mangelndes Vertrauen in die Konsequenzen unserer Hardware-Umfrage, da sie den Herstellern doch gerade gezeigt hat, daß mit dem Amiga durchaus noch Geld zu verdienen ist! Allerdings sind auch wir der Ansicht, daß ein aufwendiges „Vorzeige-Spiel" dem Absatz der Hardware sehr nützlich sein könnte – und warum nicht ein von Amiga Technologies gesponsertes?

DER NÖRGLER

1) Toll, da schreib' ich mal, daß ich den A1200 für zu teuer halte

(Mailbox 11/95), und schon werde ich offiziell als Escom-Nörgler hingestellt, wie in Frank Klafzinskis Antwort im Januar-Heft. Dabei hätte er meinen Brief ja nur richtig lesen müssen, denn darin war von einem „nackten" 1200er die Rede. Daß inzwischen das Magic Pack mit tonnenweise Software mit zur Grundausstattung gehört, konnte ich damals ja noch gar nicht wissen. So gesehen kann man sich also über die sieben Hunnis mittlerweile nicht mehr beschweren.

2) Jetzt aber doch wieder eine Nörgelei: Ich finde nämlich, daß dem Amiga etwas vernünftige Fernsehwerbung ganz guttun würde. Vor allem die Software-Hersteller scheinen ja noch mit gezogener Handbremse den Markt zu beobachten, anstatt ihre Perlen herauszurücken.

3) Zum Schluß hätte mir Euer Bericht über die Wunderbrille „i-glasses" besser gefallen, wenn der Preis des Teils etwas moderater ausgefallen wäre. Schließlich kostet das gute Stück in den USA genau 399 Dollar, was ja allenfalls etwa 600 Mark entspricht. Aber vielleicht sollte man ja lieber dankbar sein, daß es überhaupt eine VR-Brille für den Amiga gibt? Und vielleicht sollte man die Leute auch in Ruhe weiterarbeiten lassen und nicht auf „preisliche Ungereimtheiten" aufmerksam machen – denn wer weiß, vielleicht wird man sonst zum Schluß noch als Nörgler hingestellt…

schmollt Matthias Rueß aus Bellenberg.

1) Na, Frank, schämst Du Dich jetzt auch richtig?!

2) TV-Spots haben noch keinem Massenprodukt geschadet, und genau so was soll der Amiga ja tunlichst wieder werden. So weit, so wahr. Allerdings ist diese Form der Werbung auch die teuerste, und die Wahrheit über ATs Finanzen entzieht sich nun mal unserer Kenntnis.

3) Daß die „i-glasses!" (zu) teuer sind, steht außer Frage. Aber dieses Manko teilen sie mit allen anderen VR-Produkten, die es hierzulande derzeit (für den PC) gibt. Vorläufig handelt es sich bei diesen Geräten also generell eher um Spielzeug für Ölscheichs, und es ist doch immerhin kein Fehler, wenn so was auch für den Amiga-Betrieb erhältlich ist. Es stimmt also: Du bist ein alter Nörgler.

NOCH 'NE NÖRGELSCHELTE

Dieser Nörgler Ulf Mattick aus Saßnitz (Mailbox 1/96) ist meiner Meinung nach der größte Sp…er der Weltgeschichte: Wenn man mit einem 500er und seinen gerade mal 7 MHz schon 3D-Spiele zocken kann (wie z.B. „Citadel"), was glaubt er dann, was erst mit einem A1200 möglich ist?! Von 4000ern ganz zu schweigen; das könnte ein 286-PC niemals!

Jetzt aber was anderes, denn wir sind ein paar Leute, die Demos machen, und suchen in der Gegend von Unna noch einen erfahrenen Coder bzw. Programmierer, damit wir mal von der Startup-Sequenz unabhängig werden. Die Demos könnten dann besser werden, und ich hätte mehr Zeit, mich mit meinen Animationen zu befassen. Deshalb wäre es nett, wenn Ihr meine Telefonnummer abdrucken würdet, die da lautet: 02307/32 982

bittet Marco Zimmer aus Kamen-Methler.

Deine Nummer ist gedruckt, Deine Kritik zu Kenntnis genommen. Hoffentlich auch von Ulf, der sich jetzt zusammen mit Frank die Eselsmütze aufsetzen und für mindestens 20 Minuten in die Schämecke stellen muß.

Der Commo-Aufkauf durch Escom hat hier in Unterfranken total eingeschlagen: Als es meinen Vater wegen eines defekten Hardwareteils nach Würzburg trieb, entdeckte er im dortigen Escom-Laden doch tatsächlich überall Amigas und Amiga-Monitore. Ja, selbst in meiner Schule gibt es inzwischen ein paar Neu-Amiganer – da kommt

Freude auf! Allerdings behauptete neulich einer meiner Freunde (ein PC-Besitzer), daß Escom pleite sei. Was ist denn da nun wieder dran?

panikt Jochen Borgwardt aus Stadtprozelten.

Wahr ist, daß Escom durch Umsatzeinbußen einerseits und die Investitionen im Amiga-Sektor andererseits nicht die für das letzte Geschäftsjahr erwarteten Gewinne einfahren konnte. Wahr ist auch, daß die Miesen in der Kasse letzten Endes noch ein gutes Stück höher waren als zunächst veranschlagt. Von „pleite" kann aber dennoch nicht die Rede sein – da brauchst Du nur mal Dr. Schneider oder den Vorstand Bremer Vulkan zu fragen...

Ich finde es zwar super, daß Escom das Amiga-Geschäft weiterbetreibt, habe da aber persönlich eher schlechte Erfahrungen gemacht: Neulich war ich im Escom-Laden und wollte mich mal hinsichtlich des neuen 1200ers beraten lassen, wobei sich meine Fragen schwerpunktmäßig um Hardware bzw. Internet und die damit zusammenhängenden Probleme drehten. An Antworten hörte ich aber nur: „Tja, ich hatte mal 'nen Atari…", „Wir verkaufen den hier bloß!" oder „Ich bin kein Amiga-Fan". Damit nicht genug, denn auch vom PC hatten die Burschen offenbar keine Ahnung. Als ich jedenfalls Begriffe wie „Server" oder „Browser" in den Mund nahm, zuckten sie nur mit den Schultern. Escoms Engagement also in allen Ehren, aber mit solchen Losern als Verkäufer wird der Amiga wohl ein Ladenhüter werden.

befürchtet Vincent Truppe aus Berlin.

Mit Amiga-Hassern, ehemaligen Atari-Usern und schulterzuckenden PC-Ignoranten läßt sich im Hardwareverkauf natürlich wenig Staat machen – was vielleicht die jüngsten Umsatzeinbußen bei Escom erklärt.

Nach vier Jahren Abstinenz entschloß ich mich kürzlich dazu, mir wieder einen Computer zuzulegen. Da ich in diesen vier Jahren auch kein Computer-Magazin angepackt hatte, war ich begeistert, daß der Joker immer noch die Amiga-Zeitschrift schlechthin ist: super! Nach eingehendem Studium der Dinge stand jedenfalls fest, daß mein neuer Digi-Kumpel wieder eine „Freundin" sein sollte, und daher ging ich in meiner Naivität in die Escom-Filiale der Kölner Innenstadt…

Zunächst stand ich dort interessiert in der Nähe des Amiga-Standes herum, um einen der Verkäufer anzulocken – aber es ließ sich keiner blicken. Fünf Minuten später näherte sich dann doch einer, verschwand aber wieder, ohne von mir Notiz zu nehmen. Na, der war wohl zu schüchtern! Dann also die altmodische Methode: Als sich nach einiger Zeit der nächste näherte, strebte ich ihm entschlossen entgegen und… erhielt als Resultat meiner Bemühungen ein freundliches „Guten Tag!", bevor auch Kandidat Nummer zwo entschwand. Hatte ich etwa nach dem letzten Stuhlgang vergessen, die Hände zu waschen? Oder will Escom am Ende gar keine Amigas verkaufen?

Jedenfalls wandte ich mich nun an eine Kassiererin, die mir den Rat gab, im Kellergeschoß den Herrn XYZ aufzusuchen; er habe selber einen Amiga und könne mich sicherlich beraten. Na endlich! Ich begab mich also in die Gewölbe des ehrenwerten Hauses, vergaß aber leider (wie es manchmal so geht) den Namen des fraglichen Herrn. Um also nicht wieder hochlaufen zu müssen, sprach ich einfach irgendeinen der hier in Massen herumlaufenden Verkäufer (acht Mitarbeiter für sechs Kunden – ein echter Overkill!) an und fragte, wer mir in Sachen Amiga helfen könne. Zuerst hörte ich die Frage „Was wollen Sie denn?" und wiederholte also mein Sprüchlein, sagte

auch direkt, daß ich noch Fragen bezüglich Kabel und dergleichen hätte. Reaktion Nummer zwo: „Wenn die Kabel nicht oben liegen, dann haben wir keine." Auch eine weitere Frage zu Peripheriegeräten erntete nur ein lapidares, dafür um so arroganteres: „Wenn oben nichts steht...". Tja, da hätte an der Stelle dieses Herrn auch ein Affe mit Pappschild sitzen können; die Auskunft wäre genauso erschöpfend gewesen.
Jedenfalls verließ ich die heiligen Hallen und kaufte mir meinen Computer bei einem Fachhändler, der den Namen auch verdient. Zu Eurer Beruhigung: Es ist trotzdem eine Lady!
berichtet Thomas Lutterodt von der Kölner Verkaufsfront.

Was soll man dazu sagen? In Sachen Kundenservice und Personalpolitik scheint Escom wahrlich kein goldenes Händchen zu haben. Insbesondere in den großen Städten nicht.

Habt Ihr schon gelesen, was die Amiga James über Euch schreibt? Sie verbreitet die Behauptung, daß Ihr Demoversionen testet! Daraufhin rief ich bei deren Hotline an, beschwerte mich und drohte, mein Abo zu kündigen. Der Redakteur am Telefon sagte: „Mach, was du nicht lassen kannst – ein Leser mehr oder weniger macht auch nichts aus." Tja, und nun hat er einen Leser weniger.
grummelt Christian Santner aus Koppl in Österreich.

Manche Redakteure könnten auch Escom-Verkäufer sein, was?

Wie kommt es eigentlich, daß die von der Amiga James immer so auf Euch herumhacken? Im März-Editorial stand z.B. zu lesen, daß ihre neue CD zu einem fairen Preis angeboten würde, während bei anderen „zu 80 Prozent für PC- oder Mac-Software gezahlt wird" – was natürlich ganz offensichtlich gegen den MULTIMEDIA JOKER gerichtet war. Weiter hinten wird dann zum x-ten Mal behauptet, Ihr hättet „Primal Rage" und das CD 1200 nie wirklich getestet – dabei weiß doch jeder, daß die Jungs nur zu doof waren, sich die Teile selbst zu besorgen. Und wenn man sich deren Heft mal genauer anschaut, dann verreißen sie „Star Crusader" im Preview (wegen Optik und Steuerung), loben es im nachfolgenden Test dann aber wieder in höchsten Tönen. Das paßt doch irgendwie nicht zusammen, oder? Und wie kann es eigentlich sein, daß sie ältere Titel wie „Centre Court Tennis" jetzt erst testen und andere Programme wie „Breathless" und „X-Treme Racing" sogar erst previewen? Seid Ihr einfach schneller, oder testet Ihr tatsächlich bloß Screenshots? Ach ja, und weshalb hatten sie dann aber wiederum „Mag!!!" vor Euch?
wundert sich Stefan Unleserlich aus Meersbrunn.

Da die werten Kollegen vom Computec Verlag zwar gerne austeilen, aber weniger gerne einstecken (erst kürzlich haben sie eine ganz allgemeine Leserbriefantwort im PC JOKER aus unerfindlichen Gründen auf sich gemünzt) und daher immer flugs mit Anwälten und Abmahnversuchen bei der Hand sind, hier nur soviel:
1) Die Begleit-CD zum MULTIMEDIA JOKER bietet auf der Amiga-Partition stets hochaktuellen Stoff, wovon sich bereits in der Rubrik „Betriebsgeheimnis" dieser Ausgabe jeder selbst überzeugen kann.
2) Von „Primal Rage" hatten wir die einzige Amiga-Version in Deutschland. Daß diese Umsetzung dann nicht veröffentlicht wurde, dafür können wir nix – für die viele Arbeit, die wir generell in die schnellstmögliche Beschaffung von Rezensionexemplaren stecken, aber sehr wohl. Und trotzdem werden wir den Anwalt jetzt nicht bemühen, denn wie sagt das Sprichwort: Die Hunde mögen bellen, doch die Karawane zieht weiter.

3) Deine Aussagen zur Produktqualität des Konkurrenzblattes bzw. der Qualifikation seiner Redakteure können von unserem Haus offiziell nicht geteilt werden. Aber natürlich darf jeder seine eigenen Ansichten haben.
4) Die Simulation „Mag!!!" entstand offenbar in sehr enger Zusammenarbeit von Greenwood und dem Computec Verlag, da dafür dort auch vor Ort gefilmt wurde. Das erklärt ja wohl einiges – nur nicht offensichtlich unrichtige Testaussagen wie z.B. die, daß hier beliebig viele Magazine produzierbar seien…

Da ich mir zusätzlich den MULTIMEDIA JOKER kaufen möchte, hätte ich gern gewußt, ob die Amiga-Spiele bzw. -Demos der dort beiliegenden CD auch am CD³² laufen. Zum Dank für die Info lege Euch mal ein Foto von Eurer neuen Filiale in Bielefeld bei.
verspricht uns Oliver Kaminski aus Kamen.

Zum Betrieb der Beilagscheibe unseres Schwestermagazins am CD³² müssen Tastatur und Floppylaufwerk vorhanden sein, dann klappt's. Und was das Foto betrifft: So viele leere Hemden, das müssen tatsächlich Joker-Mitarbeiter sein!

Ihr schreibt, daß Ihr von jedem Spiel ein Exemplar archiviert. Wenn ich Euch nun meine mit Read/Write-Errors verseuchten „Ultima VI"-Originaldisketten samt Rückporto einschicke, kopiert Ihr mir dann bitte eine funktionierende Version darauf? Ich hab's schon bei diversen Händlern und per Kleinanzeige versucht, doch niemand hat das Spiel noch…
ärgert sich Adam Hanke aus Herford.

Derartige Bitten werden relativ häufig an uns herangetragen, daher hier einmal eine allgemeine Stellungnahme zum Thema: Ganz abgesehen von technischen Problemen wie unterschiedlichen Versionsnummern, deutschen bzw. englischen Versionen und dergleichen können wir diesen Ansuchen schon deshalb nicht entsprechen, weil's einfach nicht erlaubt ist. Im Sinne des Gesetzes ist nämlich auch die unberechtigte Vervielfältigung auf eine Originaldiskette eine Raubkopie – Backups sind, wenn überhaupt, nur für den eigenen Gebrauch gestattet. Wenn Euch ein Kumpel mal privat aus einer solchen Patsche hilft, wird es in Ermangelung eines Klägers wohl auch keinen Richter geben, aber wir müssen uns nun mal haarklein an die Buchstaben des Gesetzes halten. Das gilt übrigens auch für Händler etc., weshalb Du Dich in Deinem besonderen Fall an die deutsche Filiale von Electronic Arts wenden solltest. Die Rufnummer lautet 05241/24 307.

Als ich im letzten Betriebsgeheimnis las, daß es keine Amiga Joker-CD geben wird, war ich schon etwas enttäuscht. Vielleicht könntet Ihr ja zumindest eine CD produzieren und dann im Shop verhökern? Sie dürfte auch ruhig 20,– bis 30,– DM kosten. Bei Magna Media gibt es ja auch alle zwei Monate eine CD, und die Amiga James bringt neuerdings sogar monatlich eine heraus. Gut, Ihr habt die Beilagscheibe vom MULTIMEDIA JOKER, aber die ist eben nicht ausschließlich für den Amiga gedacht – obwohl ich sagen muß, daß die neue Benutzeroberfläche wirklich gelungen ist. Überlegt Euch die Entscheidung also doch bitte noch mal!
wünscht sich Steffen Beil aus Grebenhain.

Tatsächlich überlegen wir bereits. Gut möglich also, daß wir Dich und alle anderen amiganisierten CD-RÖMer demnächst mit einer schicken Shop-Scheibe überraschen!

Schickt uns doch einfach mal einen Brief mit Lob, Tadel, Anregungen und Fragen – wenn er uns überraschen kann, dann dürfte er auch für die anderen Leser von Interesse sein und deshalb auf diesen Seiten abgedruckt werden. Andererseits überraschen wir Euch auch gerne mit einer persönlichen Antwort, wofür Eurer Post jedoch überraschenderweise RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegen muß. Das gilt natürlich nicht für E-Mail, doch falls Ihr auf diesem Weg keine bösen Überraschungen erleben wollt, müßt Ihr wissen, daß Abo- und Shop-Bestellungen, Teilnahmen an Preisausschreiben etc. nur im Umschlag bzw. auf Postkarte akzeptiert werden können. Dann wünschen wir Euch noch ein paar erfreuliche Osterüberraschungen und sind selbst ganz überrascht, daß sich an unseren Adressen noch immer nichts geändert hat. Sie lauten wie gehabt:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

E-MAIL AOL:
joker mags

E-MAIL COMPUSERVE:
100332,322

E-MAIL INTERNET:
100332.322@compuserve.com

oder
joker mags@aol.com

E-MAIL T-ONLINE:
089463700

krieger

MAG!!! Herausgeber gesucht!

Damit Michael endlich mal sieht, wie man einen Verlag richtig zu führen hat, erhalten alle Neuabonnenten diesen Monat gratis eine spielbare Zwei-Disk-Version von Greenwoods neuer Verlagssim MAG!!! – sowie ihre Hefte ab sofort schneller und preiswerter.

GREENWOOD ENTERTAINMENT

Um zukünftigen Verlegern ein gutes Beispiel zu geben, erhält man im Abo alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, sprich für nur 63,– DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,– DM). Beispielhaft ist auch die wettersichere und dennoch umweltschonende Verpackung der portofrei ins Haus gelieferten Exemplare, zumal der Versand bereits eine Woche vor dem offiziellen Start des Kioskverkaufs erfolgt.

JETZT ABONNIEREN ODER DAS ABO VERLÄNGERN UND GRATIS EINE SPIELBARE ZWEI-DISK-VERSION VON GREENWOODS VERLAGSSIM „MAG!!!" ERHALTEN!

Und weil's jeder MAG, kriegt's auch jeder: Alle Neuabonnenten sowie alle, die ihr Abo im April verlängern, erhalten als Treueprämie obendrein eine spielbare Demoversion von MAG!!! Dabei handelt es sich um ZWEI AUF SÄMTLICHEN AMIGAS LAUFFÄHIGE DISKETTEN, die Euch ein Jahr witziges Verlagsmanagement bescheren – gegenüber der Verkaufsversion fehlen hier kaum Features.

Also, zeigt Michael, daß Ihr etwas vom Geschäft versteht, und schickt noch heute den ausgefüllten Coupon ab. Denn wer zu spät kommt, den bestraft auch hier das Leben: Dieses Top-Angebot gilt nur im April!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER:

KONTO – NUMMER:

GELDINSTITUT:

BANKLEITZAHL:

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080 ☐

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

PINBALL PRELUDE

Um im Wettmurmeln gegen „Pinball Illusions", „Obsession" und andere Genregrößen bestehen zu können, muß eine neue Flippersim schon einiges auf dem Kasten haben. Doch wenn sie so originell ist wie dieses Erstlingswerk von Effigy, dann ist das bereits die halbe Miete!

Alle drei Tische auf einen Blick

Keine Frage, in der exklusiv für AGA-Wizards konzipierten Kugelei steckt ein ganzer Sack voller guter und noch unverbrauchter Ideen: Erstmals im Genre sind die am Screen traditionell überhohen Tische zusätzlich auch extrabreit, sie scrollen also nicht bloß nach oben und unten, sondern auch ein gutes Stück nach links und rechts. Und das schafft logischerweise Spielraum für mehr lohnenswerte Ziele. Außerdem brechen die Programmierer mit der bislang als unabänderlich geltenden Angewohnheit, stets das Verhalten realer Arcadeflipper nachahmen zu wollen. Dadurch finden sich bei Pinball Prelude nun allerlei Attraktionen, die es eben nur am Computer geben kann – wer hätte in der Kneipe schon mal bis zu zehn Multibälle gleichzeitig gesehen? Auch eine Replay-Funktion zum nochmaligen Betrachten besonders gelungener Ballwechsel, den begrenzt haltbaren Turboflummi oder Wander-Targets, wie sie hier gelegentlich die Rollbahn kreuzen, trifft man dort natürlich nie.

Daß es bei Pinball Prelude nicht gar so bierernst wie bei vielen Kollegen im Genre zugeht, zeigt sich freilich auch an den drei (namenlosen) Tischen selbst. Als thematisch originelle Grundlage dienen ihnen die drei wichtigsten Zeitepochen in der Geschichte der Menschheit: Der schlichteste Flipper siedelt in der Prähistorie, wo die Silberkugel von insgesamt vier Keulen über das Spielfeld geprügelt wird. Dort trifft sie auf einen Dino, rutscht einen Wasserfall hinunter, entzündet Fackeln oder haut Bonusfelsen um. In der Gegenwart warten dann einige Rampen, Kugelfallen, Bumper und Sonderziele sowie eine zweite Spielebene mit einem Fußballfeld und einer Antennenschüssel, wo

Flippern per Laserschwert: Die Jedis lassen grüßen

mehrere Ausgänge sozusagen als Ballweiche fungieren. Als optisch besonders üppig erweist sich aber die Zukunft, wo der Ball mit Hilfe von fünf Laserschwertern in Richtung eines Kugel-Roulettes, einer Zwei-Wege-Weiche und vieler anderer lohnenswerter Targets zu dirigieren ist. Sehr praktisch ist dabei die etwas wirklichkeitsferne, dafür aber höchst effektive Rüttelfunktion, denn sie erlaubt es, den Kurs der Murmel wirklich heftig nach links oder rechts zu beeinflussen. Als weiteres Novum findet sich hier ein regelbarer Schwierigkeitsgrad, der bestimmt, wie oft ein Ziel für welche Punktgutschrift getroffen werden muß, welcher Ausgang zum Verlust einer der vier Startkugeln führen kann und ob nach dem Tilt bereits erzielte Boni erhalten bleiben. Zumindest außergewöhnlich sind auch die sehr flexiblen Einstellmöglichkeiten zur Darstellung am Screen. Im Angebot befindet sich die übliche LoRes-Optik inklusive rasantem Scrolling sowie das verhältnismäßig geruhsame, weil nahezu statische HiRes-Vollbild in drei verschiedenen Grafik-Auflösungen. Auf Wunsch wird automatisch zwischen den jeweils bevorzugten Modi umgeschaltet, sobald die Multibälle in Aktion treten. Apropos: Wenn wirklich mal zehn Schusser gleichzeitig über die schiefe Ebene rollen, kann nur eine Turbokarte im Rechner ihren ruckelfreien Lauf garantieren. Aber das ist verständlich; wünschenswert wären höchstens noch zusätzliche Antiflimmer-Grafikmodi bei Vorhandensein eines geeigneten Multiscan-Monitors gewesen. Doch vielleicht hat man sich das für die bereits angekündigten Datadisks aufgespart.

Die grafische Präsentation an sich läßt sich nämlich kaum besser lösen als bereits getan. So scrollen bei Pinball Prelude viele bunte Farben und etliche liebevolle Animationen seidenweich am Auge des Betrachters vorbei. Die rotierenden Kugeltore sehen beispielsweise fast schon echter aus als das Leben selbst, dafür laufen an anderer Stelle mitten auf dem Table

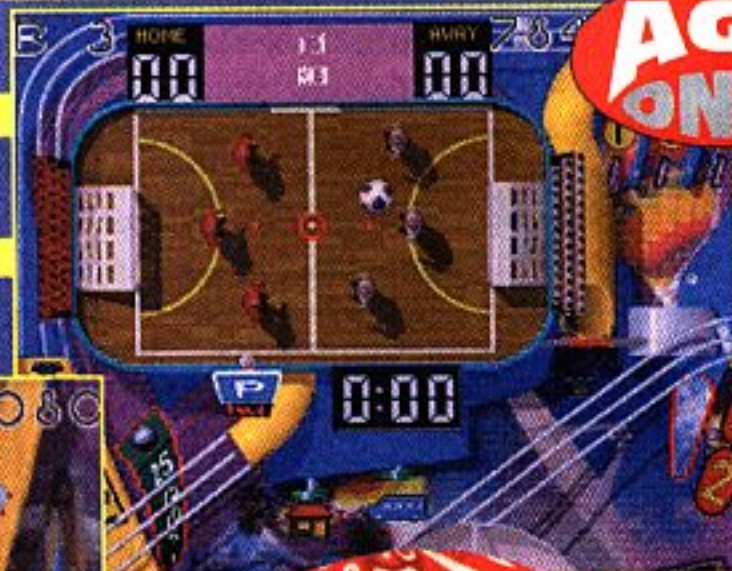
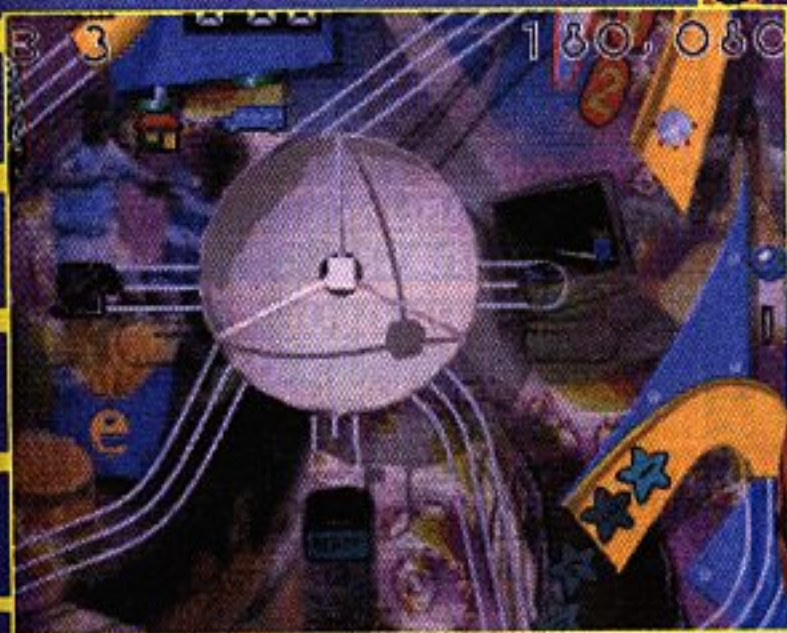
Wir rollen durch die Steinzeit

kleine Videos in einem Minifenster ab. Für den Spielablauf selbst mag dieses Gimmick ja ohne Bedeutung sein, aber man freut sich doch, mit wieviel Begeisterung die Programmierer hier ganz offensichtlich am Werk waren. Nicht weniger überzeugend ist die akustische Untermalung geraten, denn die Sound-Effekte sind ebenso gut gelungen wie die je nach Tisch und Spielsituation unterschiedlich dramatischen Fantasy-, Trance- und Technoklänge.

Wenn man bei diesem beeindruckenden Erstlingswerk also unbedingt etwas beanstanden möchte, dann vielleicht das im Einzelfall leicht unrealistische Abprallverhalten der Kugeln oder die fehlende HD-Installation. Gerade für den letzten Kritikpunkt muß man aber schon ein arger Kleingeist sein, da nach dem Start ohnehin keine Nachladepausen mehr den Spielfluß stören. Wesentlich unschöner ist freilich die fehlende Multiplayer-Option für mehrere Spieler hintereinander, und auch eine Speichermöglichkeit für die Highscores haben wir schon

Die Urzeit-Rampe

etwas schmerzlicher vermißt. Auf einem Blatt Papier verewigte Punktgutschriften dürfen ja kaum als sonderlich zeitgemäß erachtet werden…

Ganz auf der Höhe der Zeit ist bei Pinball Prelude dagegen der schiere Spielspaß, und um den geht es bei einem Amiga-Flipper doch letzten Endes. Und daß die Newcomer von Effigy hier zusätzlich mit allerlei neuen Ideen frischen Wind in ein zwar gut besetztes, aber wenig innovatives Genre blasen, kann man ihnen gar nicht hoch genug anrechnen. Was sind dagegen schon die paar kleinen Macken im Spieldesign? (rl)

Anstoß oder Freistoß?

Die Antennenschüssel als Kugelweiche

AGA ONLY

PINBALL PRELUDE
(EFFIGY)
FLIPPER-SIM

78%
„AUSGEFLIPPT"

GRAFIK	77%
ANIMATION	80%
MUSIK	79%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	79%

VARIABEL: 3 STUFEN

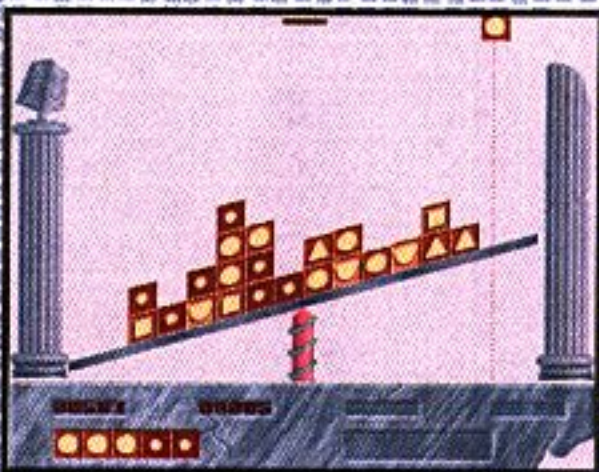
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	

Statix

Auf der Kippe

Knobelige Steinereien gibt es wie Zigarettenstummel in Michaels Aschenbecher; trotzdem haben die Shareware-Tüftler von 7th Sign Productions jetzt noch eine neue Variante entdeckt. Eine überaus wackelige obendrein!

Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, denn vorliegende Mischung aus „Puzznic" und „Coloris" verläßt den im Genre sonst üblichen festen Boden der Tatsachen und verfrachtet das Spielgeschehen kurzerhand auf eine schwankende Wippe. Beim Plazieren der von oben ins Bild purzelnden Symbole muß also besonders darauf geachtet werden, daß die digitale Balkenwaage nicht zu sehr aus dem Gleichgewicht gerät: Berührt ein Arm erst mal den Untergrund, bedeutet das zugleich das Aus für unvorsichtige Hochstapler. Um zu verhindern, daß Schlaumeier deshalb einfach immer die von den Hebelgesetzen begünstigte Balkenmitte anpeilen, lassen sich maximal vier Klötzchen aufeinanderhäufen. Jedes weitere verschwindet gleich wieder vom Screen – aber erst, nachdem es das gesamte Bauwerk zum Absinken und dadurch noch näher an den Rand des Ruins gebracht hat.

Damit der Bildschirm nun nicht schon nach kurzer Zeit völlig zugemauert ist, muß der Spieler die in fünf normalen und zwei Bonusvarianten vorrätigen Würfel zu gleichartigen Dreier-, Vierer- oder Fünferreihen anordnen. Diese lösen sich dann nach alter „Tetris"-Väter Sitte in Wohlgefallen und Punkte auf. Mit diagonalen oder senkrechten Gesteinsformationen kann man zudem ganze Geröllawinen lostreten, das Ergebnis der anschließenden Kettenreaktion ist allerdings vorher sehr schwer einzuschätzen. Dieses spielerische Grundprinzip wird bei Statix nun in vierfacher Abwandlung angeboten: In den beiden Level-Modi für ein oder zwei Teilnehmer müssen diese 52 bzw. 25 Aufgaben lösen, z.B. eine bestimmte Anzahl von Kettenreaktionen initiieren. Und im Challengemodus beweisen Solisten ihre Ausdauer in einem Endlosspiel, während man bei der Duell-Variante den (Balkenarm vom) Gegner zu Boden zwingen muß.

Konzeptionell halten sich hier die alten und neuen Ideen also wortwörtlich die Waage, während auch deren netter Kippeffekt nicht über die Farbarmut der kargen Grafik hinwegtäuschen kann. Ebenso werden die gut anhörbaren (übrigens aus TRSI-Demos entnommenen) Begleittracks auf Dauer langweilig, wozu auch das Fehlen jeglicher Sound-FX beiträgt. Der langsam, aber beständig ansteigende Schwierigkeitsgrad und die Aussicht auf das nächste Paßwort verleiten den Spieler aber trotzdem immer wieder zu einem neuen Versuch, und besonders der Duell-Modus weckt Erinnerungen an die legendären „Tetris" -Schlachten.

Kurzum, den geforderten Zwanziger kann man hier schon riskieren. Ansonsten bleibt immer noch der MULTIMEDIA JOKER 5/6, auf dessen Begleit-CD sich u.a. eine spielbare Demoversion mit satten 23 Levels befinden wird! (mz)

BEZUG
Thorsten Dohe
Schultenstraße 6
49525 Lengerich

STATIX
(7TH SIGN PRODUCTION)
KNOBEL-WAAGE

58% „AUSGEWOGEN"

GRAFIK	31%
ANIMATION	39%
MUSIK	60%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	64%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 20,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	VON HAND
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT

Gepflegte Blässe, wohin das Auge reicht

Spannung bis zum Umkippen im Zweispielermodus

WATCHTOWER

AGA ONLY

Mit der an Straßenecken feilgebotenen Postille „Der Wachturm" hat dieses Spiel nur den Namen gemeinsam – mit einem indizierten Actiongame aus den 80er Jahren alles weitere. Und das wird auch Jehova sicher gerne bezeugen…

Alles Üble kommt von oben

Bislang hat der englische Newcomer OTM ja nur durch die schrottige 3D-Schleicherei „Virtual Karting" von sich reden gemacht, doch in Teamarbeit mit den finnischen Programmierern von Cyberarts entstand nun ein überraschend brauchbares AGA-Actionspektakel. Was vielleicht nicht ganz so überraschend ist, wenn man weiß, daß der vorliegende Drei-Disketten-Turm im Verlauf von rund anderthalb Jahren mühselig aufgeschichtet wurde – nur damit ihn die Amiga-Söldner nun wieder Stück für Stück in Schutt und Asche legen können.

Das Gameplay ist also schnell umschrieben: Der Spieler soll alles abfackeln, wegsprengen und umballern, was auf dem (von oben nach unten und etwas nach links oder rechts scrollenden) Schlachtfeld kreucht und fleucht. Auch vor einfach nur herumstehenden Soldaten, Panzern, Häusern, Kisten, Wachbooten, Flak-Installationen oder Hubschraubern darf aber nicht haltgemacht werden. Denn zur Auslebung aller destruktiven Triebe hält die Anleitung schließlich eine treffliche Rechtfertigung bereit. Demnach sehen sich die Europäische Gemeinschaft und die UN außerstande, sechs über die ganze Welt verstreute Staatsputschisten zur Räson zu bringen. Nein, da muß sich erst ein Amigo in den Kampfanzug zwängen, um den Möchtegern-Diktatoren mit entsicherter Knarre die Leviten zu lesen.

So schwach(sinnig) die Story sein mag, so stark zeigen sich die feindlichen Kriegsherren in der spielerischen Pra-

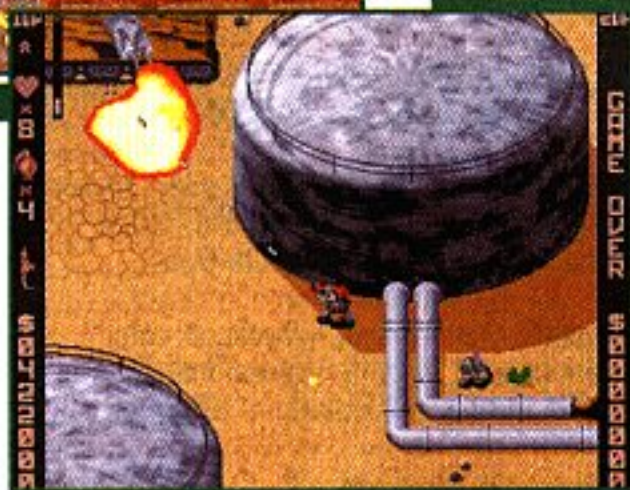
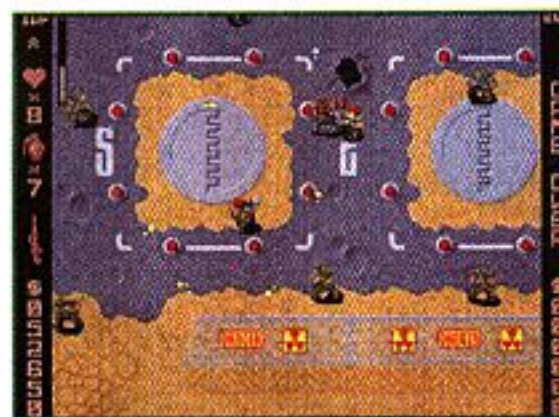
Randale in der Vorstadt

Attacke im Kral

Achtung, Tiefflieger!

Mit Panzern ist nicht zu spaßen

Im Kreuzfeuer

Wir kriegen alles kaputt...

Volle Deckung!

Was mag sich hinter den Bunkertoren verbergen?

xis. Der Gegner läßt nämlich gewaltige Heere aufmarschieren und monströses Equipment auffahren: Die Infanterie trabt gleich im Dutzend über den Screen, Mörserbesatzungen feuern mit geübtem Auge, und große Mannschaftspanzer oder Kampfhubschrauber schicken im Stroboskoptakt ihre zielsuchenden Projektile auf das Spielersprite ab. Keine Frage auch, daß von Landminen oder den extradicken Mittel- und Endgegnern genausowenig Gnade zu erwarten ist wie vom unablässig herabtickenden Zeitlimit. Und wer sich zumindest von Continues oder Levelcodes etwas Erleichterung erhofft, sieht sich ebenfalls getäuscht – sind die fünf Anfangsleben erst über den Jordan gewandert, beginnt die Schlacht wieder ganz von vorne. Alles in allem ist es daher wirklich sehr zu begrüßen, daß jederzeit Unterstützung durch einen zweiten Mitspieler hinzugerufen werden kann. Denn trotz des variablen Schwierigkeitsgrades scheinen uns Solo-Aktionisten hier doch klar überfordert zu sein!

Immerhin helfen ein paar Gimmicks schließlich doch bei der gefährlichen Pirsch durch die sechs langen Levels. So zeigen zumindest die Feinde größeren Kalibers ihre verbleibenden Energiereserven als Balken an, und man kann die eigene Angriffstaktik dementsprechend darauf abstellen. Nützlich ist auch, daß Soundeffekte die Nähe von unbedingt zerstörenswerten Installationen signalisieren. Und nach den im Actiongenre unabdingbaren Sammelgütern braucht man ebenfalls nicht lange zu suchen; sie liegen in Form verschiedenster Icons in Fässern verborgen oder werden von besiegten Gegnern zurückgelassen. Wer sie einsackt, erhält Lebensenergie, Punkte oder eine von sieben Extrawaffen: Die Flammenwerfer und Mehrwegekanonen sind klar kräftiger als die wenig durchsetzungsfähige Standardpistole und daher unbedingt zu bevorzugen. Bei Attacken auf größere Ziele bewähren sich dann limitiert vorrätige Handgranaten und Panzerknacker, auch wenn ihr Handling zu wünschen übrig läßt. Die Extrakracher können nämlich ausschließlich über die Tastatur ausgelöst werden, anstatt mit dem zweiten Button an Pad oder Stick. Noch ärgerlicher als diese unpraktische Lösung ist, daß man überhaupt nur jeweils schießen oder laufen kann, anstatt beides gleichzeitig zu tun.

In puncto Präsentation und Drumherum wäre ebenfalls noch etwas Feinschliff erforderlich, beispielsweise beim zwar soften, aber lahmen Scrolling. Denn oft rennt der Held schneller, als der Screen folgen kann, nur um dann vom Bildrand im Tatendrang abgebremst zu werden. Die Flucht vor Fliegerangriffen kann so durchaus mit dem unverschuldeten Exitus enden. Einer Fahrt mit der Berg- und Talbahn gleicht wiederum der Blick auf die hiesige Dschungel-, Urban- und Wüstenoptik: Hübsch detaillierte Kulissen wechseln sich da mit lieblos hingeklatschten Szenarien ab. Licht und Schatten auch bei der Animation, denn wo einerseits große und bunte Explosionen, Mündungsfeuer etc. das Auge des Söldners erfreuen, da wird es andererseits auch von teils schier lachhaft bewegten Endgegnern beleidigt. Und manche davon, wie etwa der Helikopter, sind zudem noch laienhaft gezeichnet. An Größe mangelt es diesen Objekten aber nur selten, und auch einige Zwischenbilder und die feine Soundkulisse konnten Pluspunkte verbuchen. So heizen vor und nach dem Einsatz hervorragende Jungle-Soundtracks die Stimmung an, und mittendrin be- bzw. vertonen Hintergrundgeräusche und zahlreiche Sound-FX das Geschehen.

Schon aufgrund mangelnder Action-Alternativen ist der Blick auf diesen Wachturm also durchaus zu empfehlen. Wer mit der sehr schweren und etwas blutrünstigen, aber nicht wirklich brutalen Inszenierung der Schlachten klarkommt, kann bei Watchtower nämlich durchaus seinen Spaß haben – bald auch von CD. (rl)

WATCHTOWER
(OTM/CYBERARTS)

SÖLDNER-ACTION

68%
„HART"

GRAFIK	69%
ANIMATION	69%
MUSIK	84%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	65%
DAUERSPASS	67%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Hey, der April macht ja wirklich, was er will: Nur der oberste Top Seller des Jahres konnte sich vom Vormonat herüberretten, ansonsten sind sämtliche Spitzenplätze der Charts neu besetzt. Und das ist keiner unserer berüchtigten Aprilscherze!

Der erste Thronräuber kommt von Westwood, ist die klassische Versoftung von Frank Herberts SF-Klassiker „Dune" und schickte die Stratego-Kollegen von „Colonization" buchstäblich in die Wüste: Sid Meiers Meilenstein ist vom ersten auf den dritten Rang gerollt. Der seit einem Vierteljahr ewige Zweite bleibt sich dagegen treu; Blue Bytes „Siedler" haben es sich wohl zur Aufgabe gemacht, hier die Vize-Position genauso lange innezuhaben wie zuvor den Gipfel Eurer ECS-Charts.

Wesentlich actionreicher geht es da schon auf Rechnern mit AGA-Chipsatz zu, denn auf allen drei Königsplätzen haben es sich da Ballerdungeons gemütlich gemacht! Der dreidimensionale Texture-Reigen beginnt mit „Alien Breed 3D" von Team 17. „Fears", Attics Spitzenkerker der vergangenen Monate, verbreitet nun am zweiten Platz Angst und Schrecken unter den Amigos, während Black Magic mit „Gloom" das dritte Tänzchen auf dem Monsterball wagt.

In der Schillerliste haben sich die „Worms" von Team 17 mittlerweile um fünf Löcher weiter Richtung Boden gegraben, die neue, alte Nummer eins heißt hier nun wieder „Pirates! Gold" – also ein kleines Trostpflaster für Sid und MicroProse für die mit „Colonization" erlittene Schmach in den Top Twenty. Auf der zweiten Stufe des Silbertreppchens finden sich inzwischen die tierischen Abenteurer und „Erben der Erde" aus dem Hause New World Computing, dicht gefolgt von ihren Kollegen, den Ochsenfröschen: Bullfrogs simulativer Digi-Rummel „Theme Park" ist natürlich gemeint.

An der Ladenkasse ist allerdings nach wie vor EAs „FIFA Int. Soccer" der große Abräumer, während aktuell für Team 17 gleich im doppelt positiven Sinne der Wurm drin ist. Denn nach den „Worms" an vorderster Front findet man hier nun ihren japanophilen Action-Rolli „Speris Legacy", der sich auf Anhieb bis Platz zwei katapultieren konnte. Ein solches Kabinettstückchen gelang übrigens auch „Breathless", das direkt aus den Startlöchern auf den dritten Verkaufsrang geschossen ist. Wow, da dürften selbst den schußstarken Kellerkindern von FoV der Atem stocken...

Und auch Michael blieb die Luft weg, als er sah, was wir diesen Monat wieder alles verlosen:

1 x Der Seelenturm (A1200)
1 x Black Viper
1 x Whale`s Voyage Soundtrack

...kann gewinnen, wer uns auf einer Postkarte seine perönliche Hitliste übermittelt. Die Anzahl der Nennungen ist dabei weitgehend egal (nur ein Titel wäre allerdings gar wenig, weshalb die Herrn Redakteure trotz ihrer treulich vermerkten Joker Favorites wieder leer ausgegangen sind), bloß nach ECS-, AGA- und CD-Versionen müssen Eure Lieblinge sortiert sein. Wer zudem einen Wunschgewinn benennen will, darf dies gerne tun. Wir wünschen uns dafür einen leserlich geschriebenen Absender sowie Waschkörbe voller Post an diese und keine andere Adresse:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (5) DUNE II

2. (2) DIE SIEDLER
3. (1) COLONIZATION
4. (3) WORMS
5. (–) WING COMMANDER
6. (12) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
7. (14) INDIANA JONES IV
8. (4) SYNDICATE
9. (4) CIVILIZATION
10. (15) AMBERMOON
11. (8) BIING!
12. (20) ELITE II
13. (–) DEATH OR GLORY
14. (9) BUNDESL. MAN. HATTR.
15. (13) MAD NEWS
16. (–) DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE
17. (19) HISTORYLINE 1914-1918
18. (10) HOLLYWOOD PICTURES
19. (7) PIZZA CONNECTION
20. (–) DER REEDER

TOP TEN A1200

1. (1) ALIEN BREED 3D

2. (1) FEARS
3. (6) GLOOM
4. (5) SIM CITY 2000
5. (2) BIING!
6. (–) PINBALL ILLUSIONS
7. (3) BUNDESL. MAN. HATTR.
8. (7) OLDTIMER
9. (–) STAR TREK
10. (10) DER REEDER

TOP TEN CD³²

1. (3) PIRATES! GOLD
2. (4) ERBEN DER ERDE
3. (8) THEME PARK
4. (-) WING COMMANDER
5. (1) WORMS
6. (9) PINBALL ILLUSIONS
7. (-) ROADKILL
8. (-) FEARS
9. (5) BANSHEE
10. (2) MICROCOSM

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) FIFA INT. SOCCER

2. (-) DUNGEON MASTER II
3. (2) WING COMMANDER
4. (-) WORMS
5. (3) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (6) DER SEELENTURM
7. (9) COLONIZATION
8. (4) DIE SIEDLER
9. (5) OLDTIMER
10. (8) FUSSBALL TOTAL!

TOP SELLER

1. (2) WORMS
2. (-) THE SPERIS LEGACY
3. (-) BREATHLESS
4. (1) DUNGEON MASTER II
5. (10) GLOOM
6. (4) FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
7. (-) COLONIZATION
8. (-) SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96
9. (-) OBSESSION
10. (5) CITADEL

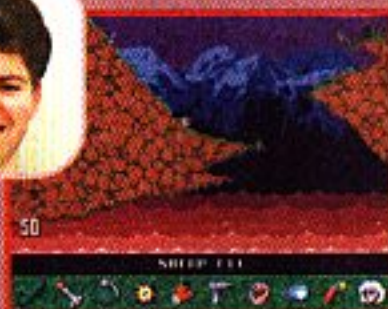
JOKER FAVORITES

STEFFEN: ARCADE POOL

MAX: ALIEN BREED 3D (CD³²)

MARKUS: WORMS

OLE: STATIX

JOE: BIING!

MICK: SPERIS LEGACY

MANFRED: CARIBBEAN DISASTER

RICHY: ZEEWOLF 2

MARTIN: STAR CRUSADER (CD³²)

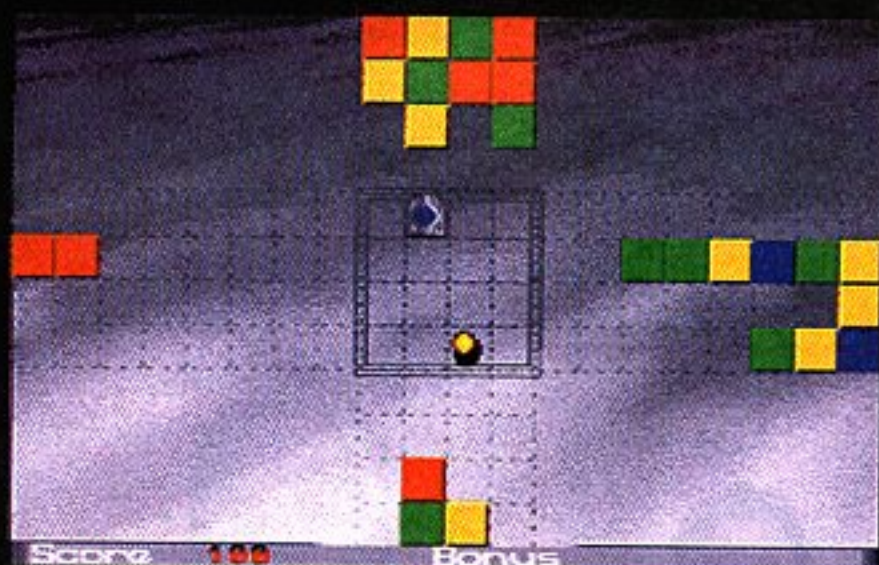
PD BOX

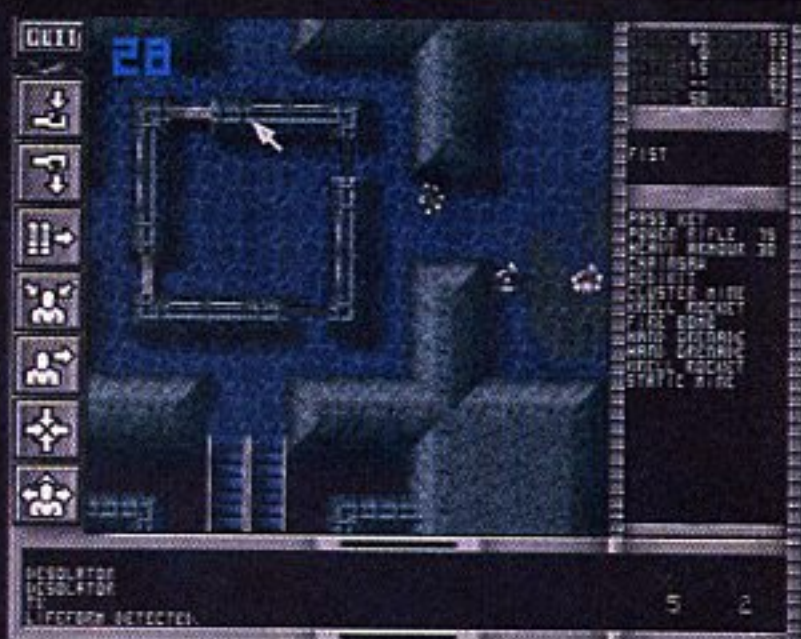
Der Frühling lockt mit ersten Blüten, die Nordlicht-Serie mit den jüngsten PD-Perlen, auch im 1200-Mix. Da konnten wir nicht widerstehen: Wer braucht schon laue Lüfte, wenn am Computer neue Spiele zum Sturm blasen?

Die erste Bö fegt über die Diskette namens **Nordlicht-Spiele 74/4** und nennt sich **Colours**. Darunter hat man sich eine witzige Kreuzung aus „Tetris" und „Invaders" vorzustellen, bei der farbige Blöcke aus allen vier Himmelsrichtungen auf ein quadratisches Zentrum zustreben – damit sie ihr Ziel möglichst nie erreichen, ist dort ein beweglicher Ballermann installiert. Damit schießt man nun jene Klötze weg, welche farblich der Kanone gleichen; ist der Stein anders koloriert, hüpft das Geschoß zurück und wechselt damit die Farbe der Waffe. Eine launige Action-Tüftelei also, deren vom PC-Titel „Zoop" entliehenes Spielprinzip mit Bonus-Sammeleien und weiteren Gimmicks aufgewertet wurde. Besonders spaßig ist es, hier zwei Rechner per Nullmodemkabel zu koppeln und sich gegenseitig die Klötze abzujagen. Bei einstellbarem Schwierigkeitsgrad und begleitet von passenden Sound-FX, versteht sich.

Gesteigerte Gameplay-Ansprüche werden fünf Nummern weiter, also auf der **Nordlicht-Spiele 74/9**, befriedigt: Beim Runden-Strategical **Hilt II** lenkt der Spieler einen zunächst vierköpfigen Kommandotrupp durch ein futuristisches Szenario, um im Sold der NASA die Mondbasis Apollo vor den Übergriffen feindlicher Rebellen zu schützen. Der Ablauf jeder Mission wird vor Spielbeginn ausführlich dargelegt, anschließend der Trupp per Maus/Icon-Steuerung komfortabel dem vorgegebenen Ziel zugeführt – das kann die Ausschaltung einer Feindbasis sein, die Befreiung von Geiseln oder ähnliches, wobei häufig nur mit Waffengewalt ein Fortkommen garantiert ist. Bemerkenswert ist neben der astreinen Spielbarkeit die für PD-Verhältnisse außergewöhnlich detaillierte Optik, welche die wenig überzeugenden Soundeffekte locker wieder aufwiegt.

Eine gelungene Mehrspieler-Hatz verbirgt sich dann auf der **Nordlicht-Spiele 75/4**. Bei **Kargon** laufen nämlich bis zu vier Kollegen (auf Wunsch springt auch der Rechner ein) am mehrfach gesplitteten Screen durch ein 3D-Labyrinth, um sich gegenseitig sowie mit den ansässigen Fantasy-Monstern zu bekriegen. In den Gängen liegen allerlei Waffen und Energietränke zum Aufsammeln bereit, man darf auf ein feines Automapping zurückgreifen, seinen Widersachern Wände vor die Nase schichten, sie auf schwindelerregendes, weil rotierendes Parkett schicken und dergleichen Dinge mehr anstellen. Die schrittweise umschaltende Optik ist dabei zwar nicht so ganz das Gelbe vom Ei, dafür stimmen Spielspaß und Handhabung: Der Schwierigkeitsgrad ist variabel, die Tastatur- bzw. Sticksteuerung läßt sich flexibel an vielerlei Wünsche anpassen und unterstützt sogar Vier-Spieler-Adapter am Parallelport.

Obwohl der Titel **UFO – Enemy Unclothed** eine Persiflage auf die recht ähnlich betitelte Genremixtur von MicroProse suggeriert, handelt man

Die Farbkanone im Einsatz: Colours

Gar nicht so karg: Kargon

Die Männer im Mond: Hilt II

sich auf der Diskette **Nordlicht-Spiele 75/7** doch trotz einiger Gageinlagen letztlich eine 1:1-Kopie des kommerziellen Vorbilds ein. Hier besteht die Aufgabe darin, auf der Erde und im Orbit einen Abwehrgürtel gegen angreifende Alienschiffe zu installieren. Dabei ist viel taktisches Geschick im Rundenkampf zu beweisen, während Simulanten im Wirtschaftsteil beim Management von Bauten und Truppen auf ihre Kosten kommen. Das Game benötigt 1 MB Chipmem und ist in der vorliegenden Demoversion seiner Speicheroption beraubt. Wer also nicht alles am Stück durchspielen kann und will, der überweist den Autoren die geforderte Shareware-Gebühr und erhält im Austausch dann die voll spielbare UFOlogie.

Jetzt schalten wir das Nordlicht aus und auf die 1200 Mix-Reihe um. Wer daheim einen AGA-Rechner einschalten kann, der darf mitmachen, ansonsten wird er mit dem **1200 Mix 380** nämlich wenig anfangen können. Und das wäre schade, denn hier findet sich das schmucke 3D-Actionadventure **Chronomica**. Dessen Aufgabenstellungen bestehen im wesentlichen darin, die flüssig scrollenden Flure nach allen darin befindlichen Gegenständen abzusuchen, Waffen und Schlüssel zu finden, Tore zu öffnen und sich mit gelegentlich vorbeimarschierenden Gegnern zu befehden. Okay, das Gameplay ist somit keine Offenbarung, auch weil die hiesigen zwei Kerker-Abschnitte nicht gerade sehr abwechslungsreich aufgebaut sind. Dafür ist die 3D-Optik ansehnlich und auch ohne Fast-RAM ausreichend schnell, was die Scheibe für technisch Interessierte ja alleine schon interessant macht. Schließlich tummeln sich bislang kaum vergleichbare Dungeons im Amiga-PD-Pool.

Weit höhere Ansprüche an die Hardware stellt das kriegerische Strategical **Fields of Battle**: Zunächst muß eine Festplatte zur Installation der sage und schreibe acht, unter der Bezeichnung **1200 Mix 382** zusammengefaßten, Disketten unter der AGA-Haube stecken, außerdem ist ein Multiscan-Monitor zur optimalen Darstellung der Hires-Schlachtfelder aus dem ersten Weltkrieg zu empfehlen. Falls soweit alles klar ist, sind noch einige spielinterne Fragen zu klären; etwa die, für welches Land man in die Schlacht um die Vorherrschaft in Europa, Nordafrika und dem Nahen Osten ziehen will. Auch die Teilnehmerzahl darf festgelegt werden, anschließend sind rundenweise Truppen zu stationieren, gruppieren, verschieben und in den Kampf zu schicken. Dazu können Statistiken über den Spielverlauf abgerufen werden, und eine Digi-Enzplopädie bietet sogar authentisches Info-Material. Es gibt also viel zu tun. Was es ohne Begleichung der Registierungsgebühr allerdings nicht gibt, das sind eine Speicheroption, die Online-Hilfe, das umfangreiche Handbuch und der volle Missionsumfang.

Wir verraten Euch zum guten Schluß noch, wo es was gibt und zu welchem Preis. So sind pro Disk jeweils vier Märker zu bezahlen, zuzüglich Portogebühren in Höhe von weiteren 4,– DM. Dann wünschen wir mal einen schönen PD-Frühling und verweisen im übrigen auf die nachfolgende Bezugsadresse. (rl)

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Gut geklaut, äh, gebaut ist halb gewonnen: UFO – Enemy Unclothed

Felder, die die Schlacht bedeuten: Fields of Battle

In Dreidee durch die Burgallee: Chronomica

CRACK

Der Fall CompuServe liegt zwar noch nicht bei den Akten, doch hat der Zugangsprovider inzwischen nahezu alle der voreilig gesperrten Newsgroups im Internet wieder freigegeben. Allerdings sind die Staatsanwälte, Politiker und Zensoren auf internationaler Ebene noch immer im Netz zugange...

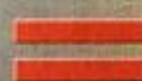
Werfen wir zum Thema zunächst einen Blick über den großen Teich nach Amerika. Dort hat Präsident Clinton soeben ein neues Telekommunikationsgesetz unterzeichnet, das in seiner jetzigen Form selbst dem Rechtsaußen-Republikaner Newt Gingrich übertrieben scheint: Wie sollen sich Restriktionen durchsetzen (lassen), die auf einem Gummiwort wie „unanständig" fußen? Nach der neuen Grundlage erhielte nämlich selbst Michelangelos nackter David Internet-Verbot, genau wie Hochliteratur von James Joyce – weil in dessen Jahrhundertroman „Ulysses" des öfteren das Wort „fuck" zu finden ist.

Der jüngste Bastard der Politically-Correctness-Bewegung beißt zwar nur die US-Anbieter in den Allerwertesten, doch dürfte es angesichts des aktuellen Klimas in Deutschland nicht lange dauern, bis auch hierzulande Medienzensur ganz offiziell unter dem Deckmäntelchen neuer Gummiparagraphen möglich wird. Muß also bald auch in Deutschland jeder Geldbußen bis zu 250.000 Dollar oder gar bis zu zwei Jahre Gefängnis befürchten, der Minderjährigen derart „unanständiges" Material zugänglich macht? Solch drastische Strafen sieht der sogenannte „Communication Decency Act" in den Staaten nämlich vor. Kein Wunder, daß da die Koalition jener Websites, die aus Empörung ihre Seiten schwarz färbten, von anerkannten Suchdiensten wie „Yahoo" bis hin zu jüdischen Organisationen reichte. Denn man bedenke: Nazis dürfen sich z.B. weiterhin im Netz der Netze verstricken, solange sie keine nackten Tatsachen zeigen! Und das ist wirklich pervers, nicht wahr?

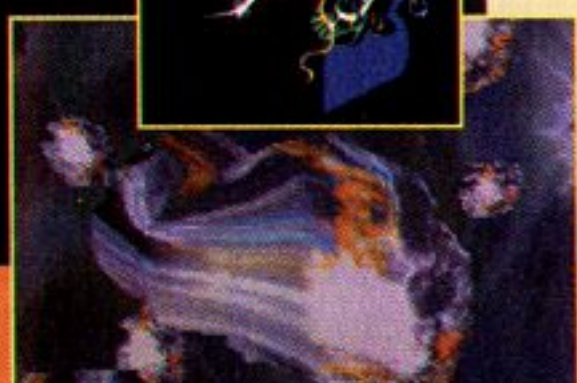
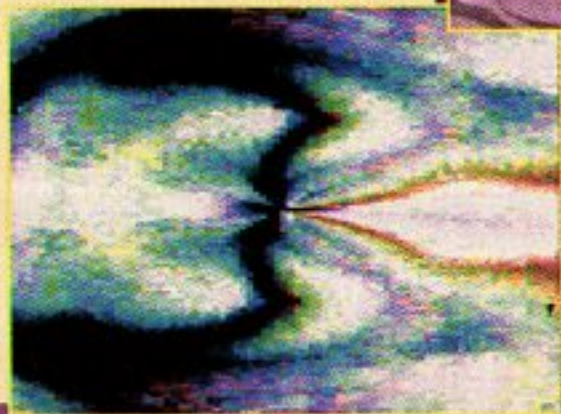
Vor echte Probleme stellt das neue US-Gesetz natürlich Anbieter wie den „Playboy", dessen WWW-Adressen ohne die Bilder spärlich bekleideter Damen kaum so gut besucht wären wie bisher. Das traditionsreiche Herrenmagazin will deshalb auch einen Musterprozeß vom Zaun brechen, was sich kleinere Anbieter nicht leisten können – sie entfernen ihre „verfänglichen" Daten erst mal aus dem Internet. Diese Einflußnahmen bzw. ihre Folgen haben in Amerika aber auch schon Richter auf den Plan gerufen, die das Gesetz schlicht für „nicht verfassungsgemäß" halten. Überflüssig ist es allemal, da „obszöne" Angebote schon von jeher verfolgt wurden. Kurzum, wer dem amerikanischen Beispiel folgt, tritt eine Prozeßlawine los...

Der bessere Weg zu einem sauberen Netz scheint somit über private Initiativen der Online-Anbieter zu führen, wie ihn etwa CompuServe kürzlich mit einer Zugriffskontrolle für besorgte Eltern gegangen ist. Freilich sind derlei „Kindersicherungen" auch nicht der Weisheit letzter Schluß, da sich die Schmuddelanbieter ja einfach in bislang unverfängliche Maschen des Netzes zurückziehen können. So tauchen in Newsgroups, wo bisher nur harmlose und nette Bilder von angezogenen Kindern stolzer Eltern zu finden waren, nun plötzlich Anfragen auf, ob nicht auch Pornographie mit Minderjährigen vorhanden sei – was ja kaum im Sinne des Erfinders sein dürfte. Und daß der Schweinkram nach all dem Medienwirbel jetzt vielfach hinter anderslautenden Adressen (also quasi „Cyber-Pseudonymen") verborgen wird, dürfte die Verfolgung der wahren Schuldigen auch nicht unbedingt erleichtern.

Nicht zu vergessen, daß gerade die Schlagzeilen der letzten Wochen vielfach erst Interesse an den verbotenen Früchten geweckt haben: Seit neuestem gilt es auf Schulhöfen als schick, verruchte Netz-Adressen auszutauschen. Oder Zugangs-Tricks, wie sie einige PC-Magazine wider besseren Wissens abgedruckt haben. Wäre es nicht anständiger gewesen, gegen die unerhörten Vorgänge zu protestieren als Umwege auf unzensierte Server zu veröffentlichen? Hier könnte sich mancher ein Beispiel an den Amerikanern nehmen, die im Juni anläßlich eines Marsches

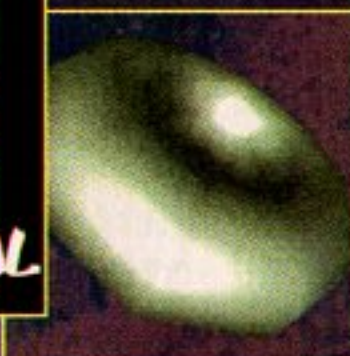
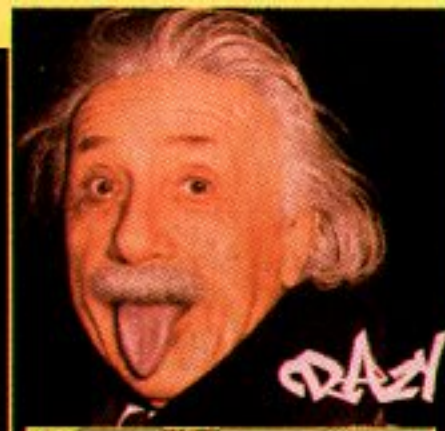
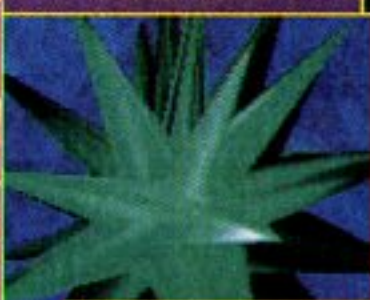
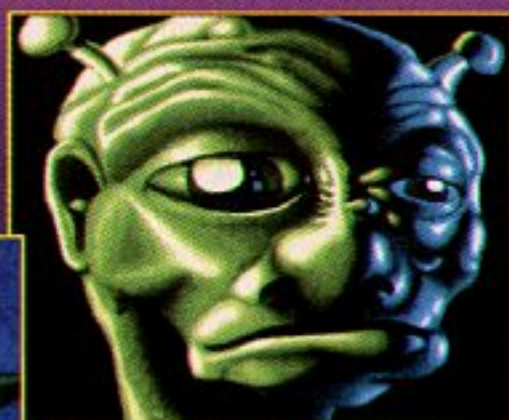
nach Washington für ihre Meinungsfreiheit protestieren wollen. Für ähnliche Aktionen innerhalb des Internet fanden sich vor kurzem immerhin stolze 18.000 „Protestanten"!
Und noch eine gute Nachricht aus Übersee: Endlich haben die US-Behörden die strafrechtliche Verfolgung gegen des den Autors des Codier-Programms „Pretty Good Privacy" eingestellt. Sie kam zustande, weil versehentlich der Sourcecode von PGP im Internet gelandet ist und Verschlüsselungssoft von diesem Kaliber in den USA auch tatsächlich wie Munition behandelt wird – den einschlägigen Gesetzen zufolge ist für einen solchen „Export" daher mit sechsstelligen Geld- oder langjährigen Haftstrafen zu rechnen. Zwar gibt es nun eine internationale Version von geringerer Stärke, aber selbst diese könnte im Moment noch nicht einmal von Großrechenanlagen geknackt werden. Na ja, aber wer weiß: Hieß es nicht auch mal, daß Mobiltelefone wegen ihrer Abhörsicherheit in erster Linie dem organisierten Verbrechen dienen würden?
Doch zurück zum Thema. Denn nach Meinung des Internet-Gurus Nicolas Negroponte ist das WWW nicht zensierbar, was ja auch seinem ursprünglichen Zweck entspricht – das Militär hatte es als dezentrales und damit weitgehend unangreifbares Netz konzipiert. So ist es auch zu verstehen, daß amerikanische Studenten die unlängst von der Telekom gesperrte Nazi-Site aus Protest auf ihre Uni-Server geholt haben. Nach ein paar Tagen haben sie den braunen Unrat dann wieder gelöscht, um nicht in Verdacht zu geraten, mit den Ansichten des wahren Betreibers zu sympathisieren. Und auch nach Ansicht des neuen FDP-Bundesjustizministers Edzard Schmidt-Jorzig sollen Internet-Provider nicht für alle Inhalte haften, sondern nur bei Mitwisserschaft bestraft werden. Dies zeugt nicht nur von gesundem Menschenverstand, sondern auch von Sachkenntnis, da jedes Verbot in Deutschland leicht zu umgehen ist; etwa durch andere Internet-Anbieter innerhalb der EG. Konservative Politiker denken indessen darüber nach, Online-Anbieter gesetzlich zu verpflichten, auf eigene Kosten (!) Abfragemöglichkeiten für Geheimdienste wie BND und MAD einzubauen. Und unter den Wählern der Grünen sind laut einer Emnid-Umfrage gar 64 Prozent für eine staatliche Internet-Aufsicht! Da ist es doch beruhigend zu wissen, daß nur 54 Prozent der Bundesbürger allgemein diese Ansicht teilen…
Apropos teilen: Ein zweiter Teil zu dieser schier unerschöpflichen Problematik folgt im nächsten Heft. Weiter im (Kon-)text geht es dann mit Hackern, Crackern und Virenzüchtern im Internet. Und weil auch ein paar besonders amüsante Äußerungen von Staatsdienern nicht fehlen werden, zähle ich wieder auf Euch. Daß Ihr dranbleibt, hofft

Noch immer herrscht die Ruhe vor dem Grafik-Sturm, der sich auf den traditionellen Frühjahrsparties der Szene zusammenbraut. Vier sehenswerte Megademos hat es aber trotzdem schon in unseren Floppyschacht geweht!

AMAZED

Die Faculty-Crew beginnt mit ihrer Byte-Demonstration in fertig gerenderten und dennoch eher grobpixeligen 3D-Dungeons. Nach dem Ausblenden des Titellogos zieht das Musiktempo an, aber auch die Optik gewinnt an Qualität: Ein knallbuntes Farbenplasma rotiert über den Screen, anschließend zoomt ein hübsch abschattiertes Viereck heran, Blitze peitschen über eine 3D-Kugel, und schließlich schwebt der Betrachter scheinbar über eine rasant bewegte Texture-Tapete mit feinem Motion Blur-Effekt. Ein roter Feuerteufel kündigt das nahende Ende an, das kurz darauf in Form eines rotierenden Escom-Logos angeschwebt kommt – also nicht gerade die Überraschung, aber alles in allem doch erstaunlich genug, um den Titel zu rechtfertigen.

CLOSER

Die bekannte CNCD-Werkstatt legt hier mal wieder ein extrem abgedrehtes Optik-Spektakel vor. Zum Rhythmus von Bongotrommeln gleitet dabei zunächst ein hervorragend abschattierter Metallstern über das Gruppenlogo, dann wechselt die Akustikkulisse zu schrägem Industrial-Sound, und die eigentliche Show kann beginnen: Ein weiterer Stern rotiert bildfüllend auf dem Screen, ihm folgen bunte Texture-Kaleidoskope, verspielte Wasseroberflächen und Beleuchtungsexperimente mit einer Medaille. Morph-Buchstaben verkünden nun die Namen der Demomacher, und schon fliegt die Kamera durch ein nebliges Gebirge bzw. einen wellenartig bewegten 3D-Tunnel. Im Finale ertönen verträumtere Klänge, während kunterbunte Gasblasen und spiegelnde Wassertropfen durch ein Farbszenario wandern, das laufend wegzukippen droht. Insgesamt also eine mitreißende Show mit genialen 3D-Effekten, die lediglich etwas unter starker Pixeligkeit zu leiden haben. Trotzdem: look closer!

CRAZY SEXY COOL

Erstaunlich, was Essence da auf einer Diskette unterbringt: Unterlegt von flotten Musikrhythmen, wird zunächst anhand einiger Polygonringe der Unterschied zwischen Z-Buffering, Gouraud- und Phongshading vorgeführt. Anschließend rotiert ein bunt tapezierter 3D-Würfel auf den Betrachter zu, verschwindet wieder und taucht in einer schwarzweißen Antialiasing- bzw. Genlock-Variante erneut auf. Dann schwimmt ein bronzefarbener Polygon-Fisch auf den Schirm und wieder hinaus, bevor Schachfiguren, eine Ente und ein metallisch glänzendes Menschenantlitz hereinpurzeln. Eindruck macht vor allem das Animationstempo der detailreichen und glänzend abschattierten 3D-Körper – hinter dem philosophischen Titel verbirgt sich also ein echter Hingucker!

SPECTRAL

Zu feiner Clubmusik läßt die TBL-Truppe hübsch schattierte, mit Texturen verkleidete Polygonkörper formatfüllend rotieren und quetscht einen Fantasykämpfer am Chunkyscreen durch die Mangel. Es folgt die Fahrt durch eine nett anzusehende, aber nicht wirklich überzeugende 3D-Geisterbahn. Weiter geht's mit einem grünen Marsmännchen, das in der 3D-Waschmaschine weichgespült wird, einem farbenprächtigen Tunnel und dem Tanz eines morphenden Voxelgebirges vor einem Backstein-Hintergrund. Zum Abschied von diesem zwar nicht gerade weltbewegenden, doch durchaus sehenswerten Demo schaut am Ende noch mal einer der bereits vom Anfang bekannten 3D-Körper vorbei.

WAT MUT, DAT MUT!

Haben müssen? Kein Problem: Die erforderliche Rechnerkonfiguration, die Bezugsquelle und nicht zuletzt alle Preise findet Ihr in dem Kasten nebenan. Außerdem sollten wir die CD-RÖMer unter den Amiganern bei dieser Gelegenheit mal wieder auf die **BEGLEIT-CD DES MULTIMEDIA JOKER** hinweisen, auf der sich auch immer einige ausgesuchte Demo-Highlights für die „Freundin" finden! (rl)

Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
AMAZED (Faculty)	A1200 & A4000 HD erforderlich	9,– DM + 4,– DM Porto 3 Disks	Nordlicht PD-Service Alter Fischerspfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
CLOSER (CNCD)	A1200 & A4000 Fast-RAM & HD erforderlich	9,– DM + 4,– DM Porto 3 Disks	
CRAZY SEXY COOL (Essence)	A1200 & A4000 HD unterstützt	3,– DM + 4,– DM Porto 1 Disk	
SPECTRAL (TBL)	A1200 & A4000 HD oder Fast-RAM erforderlich	6,– DM + 4,– DM Porto 2 Disks	

Ruhmeshalle

Up & Down

Aprilscherz gefällig? Ach, schenken wir's uns! Die Falschmeldungen dürft Ihr an anderer Stelle aufspüren, hier findet Ihr aprilfrische Spielsachen – und drei von euch dürfen wieder zugreifen: Mit Worms dirigiert seine Kriechtiere
Marcus Schwarz, Pirmasens
Und mit je einem Barcode-Battler zocken zünftig
Jürgen Schulz, Hannover
Mario Henkel, Bremen

Stromausfall

Seid Ihr auch vom Kartenfieber gepackt? Dann aufgepaßt: Mit Gronks – Vandalen in Sandalen vergnügt sich
Henning Lindhoff, Wuppertal
Mit dem Cthulhu-System Götter, Riten und Dämonen kann seine Sekte gründen
Frank Krause, Bonn

Kicker Cup

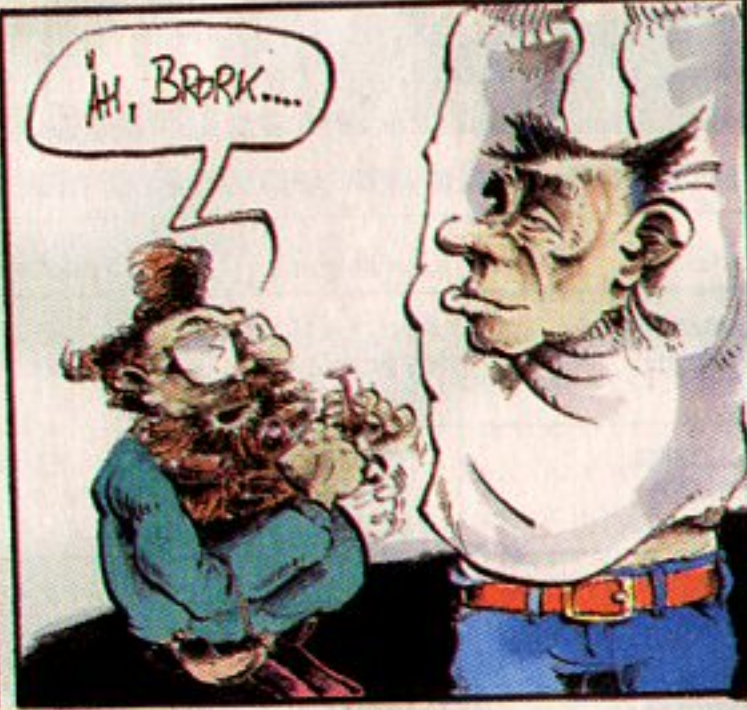
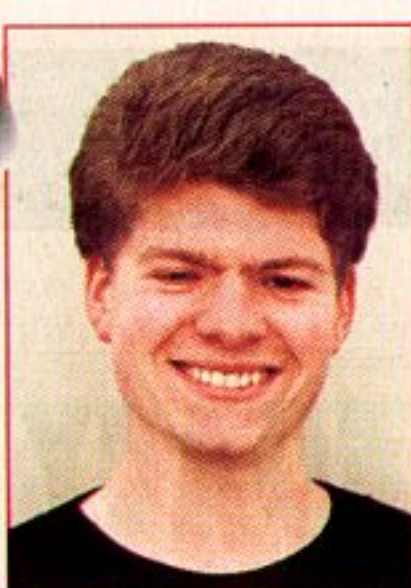
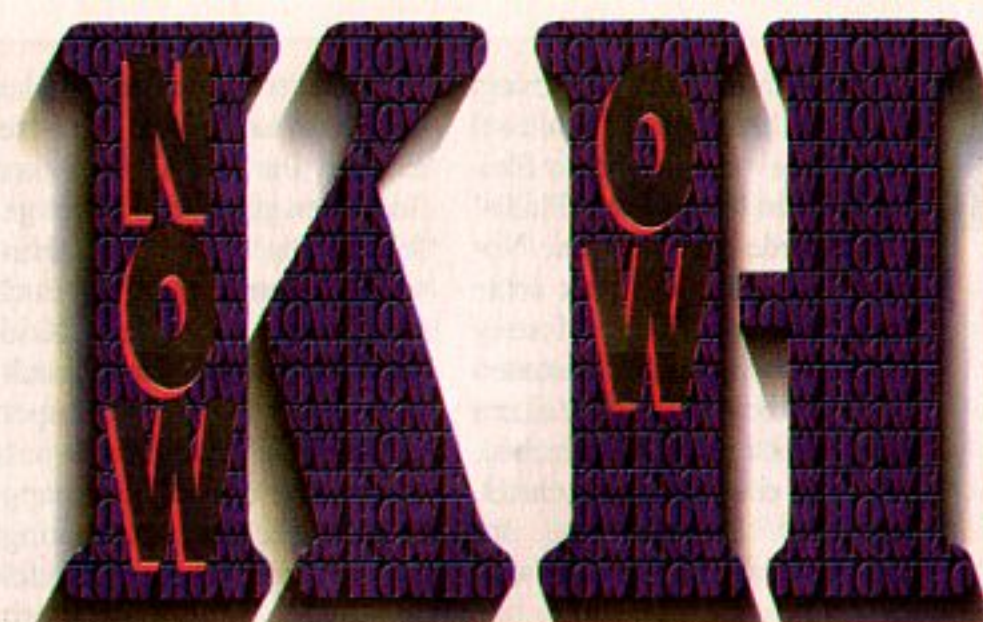
Na, ganz so gut beraten waren wir mit Euren guten Ratschlägen ja nicht; trotzdem lassen wir auch dieses Mal wie versprochen was springen: Mit Award Winners bekommt gleich drei Spiele (Frontier, Lemmings, Civilization) auf einmal
René Feldvoß, Lübeck
Im sportlichen Joker-Jogger joggen durch Feld, Wald und Flur
Christian Keppeler, Mindelheim
Stephan Meyer, Uplengen
Thomas Touzimsky, Obrigheim
Und ein Joker-Pad ist die ideale Unterlage für den Nager von
Till Schopper, Nürnberg
Florian Illner, Wolfsburg
Nicolas Maul, Eickhorst

Reif für die Insel

Das Brettspiel, auf dem Caribbean Disaster basiert, heißt Junta – und das habt Ihr auch fast alle gewußt. Was Ihr jetzt noch wissen müßt, ist, ob Ihr gewonnen habt. Also leset und staunet: Den Hauptgewinn, also Spiel, T-Shirt und Mousepad, hat ergattert
Michael Kott, Wuppertal
Die Preise 2 bis 9, nämlich je einmal Caribbean Disaster, bekommen
Gerd Broszeit, Oldenburg
Marcus Fasel, Bochum
Thor Stelling, Marne
Uwe Klünder, Krefeld
Harald Kauert, Hamburg
Thomas Luczak, Giesen
Christian Meyer, Bremen
Helmut Feil, Hamburg
Auf den Rängen 10 bis 19 (T-Shirt) sind gelandet
Jan Krycki, Wiehl
Josef Hindinger, Bad Tölz
Michael Sikucinski, Hannnover
Björn Lange, Tübingen
Marius Nyga, Ostfildern
Thomas Eyerdam, Eppelsheim
Marc-René Küppers, Mönchengladbach
Florian v. Kochansky, Nennslingen
André Donner, Gräfenthal
Thomas Thiel, Holzdorf
Und die 6 Mousepads gehen an
Oliver Förster, Wetzlar
Bernd Fuss, Berlin
Marcus Reichert, Rostock
Harald Schneider, Bad Laasphe
Adam Hanke, Herford
Andreas Schramm, Zschorlau

Joker Galerie

Mad News bekommt als Anerkennung für die Einsendung seines Werks
Olaf Bathke, Tönning

Damit wird die Ruhmeshalle dichtgemacht, Wiedereröffnung ist nächsten Monat – bis dahin viel Spaß mit den Preisen!

Ein neuer Monat, ein neues Know How… Moment, was zum Henker hat Markus auf dem Foto zu suchen? Und wo ist Werner? Nur die Ruhe, keine Panik, alles ist in bester Ordnung: Werny hat nur endlich den Rat seiner Eltern befolgt und lernt jetzt einen anständigen Beruf. Na ja, eigentlich muß er sich halt voll und ganz seinem Studium widmen…

HILFE!! FRAGEN?!

Tja, in der Februarausgabe hatten wir sie stehen, die megagenialen Levelcodes für **Fears**, nur leider scheint überhaupt keine Möglichkeit zu existieren, diese auch einzugeben. Bevor unseren Hotlinern nun die Ohren abfallen, ergeht hiermit der Aufruf an findige Dungeonjäger: Schreibt uns, wie, wo und wann die Paßwörter eingegeben werden müssen bzw. können!

Das hat man nun davon! Kaum verraten wir im letzten Heft, wie die Kronjuwelen aus dem Tower zu mopsen sind, kramen auch schon allerorten heimliche Langfinger wie Frank ihr Handwerkszeug und die passende Kleptomanensimulation **Der Clou!** aus dem Safe. Schade nur, daß er beim anschließenden Einbruch in die Stanford-Kaserne regelmäßig eingebuchtet wird. Welche Unterweltsgröße erklärt sich bereit, Licht in diese undurchsichtige Aufgabe zu bringen?

Nordischen Göttern und ihren Helden haftete schon immer etwas Rätselhaftes an, und so rätselt Günther bis heute, was er tun muß, um bei **Heimdall 2** endlich auf Loki zu treffen. Er hat gemäß unserer Lösung brav das Drachenauge in den steinernen Drachenkopf montiert, doch ist der Lügengott nirgendwo aufzutreiben. Wer weiß, wo der alte Widerling zu finden ist?

Apropos, ist es nicht widerlich, einen Dungeon gründlich durchkämmt, jedoch noch immer einen Schlüssel übrig zu haben, obwohl keine Tür mehr zu öffnen ist? Genau das ist **Bloodwych**-Freak Nico passiert, er sitzt jetzt auf seinem „Chromatic Key" und weiß nicht, wohin damit. Welcher freundliche Dungeon-Wizard kann dieses Rätsel entschlüsseln?

Und wo wir gerade bei älteren Spielen festsitzen, wollen wir auch gleich den Hilferuf von Martin weiterleiten, dessen evolutionäre Maßnahmen im 29. Level von **Humans CD** endgültig zum Stillstand kommen, weswegen er für eine detaillierte Lösungshilfe Eurerseits unendlich dankbar wäre.

Zum Abschluß noch eine Frage für alte Plattformhasen bzw. -haie: In der Overworld, präziser der Slimesworld von **James Pond 3** sitzt Jan auf dem Trockenen, da er gleich zu Anfang auf eine Plattform trifft, die beim besten Springen nicht zu erreichen ist, und auch der Levelausgang wird ihm durch einen scheinbar unüberwindlichen Ausgang verwehrt. Was kann er nur übersehen haben, und existiert vielleicht auch für seine CD³²-Version ein Cheat?

Sollte dem einen oder anderen unter Euch jetzt ein Licht aufgegangen sein, so zaudere er nicht, den Bedrängten zu Hilfe zu eilen, im Klartext: Füllt ein Stück Papier mit Euren Antworten, einen Briefumschlag mit besagtem Zettel und einen Briefkasten Eurer Wahl mit dem an uns adressierten Brief, nachdem Ihr noch das **Kennwort: Fragen** draufgemalt habt. Im Falle eines Abdrucks füllt dann ein kleines Honorar die Brieftasche des tapferen Helfers, zudem sollte sich jeder darüber im klaren sein, daß auch er in eine ähnlich mißliche Lage geraten könnte, in der er dankbar für jede Hilfe wäre. Für diesen Fall steht ganz Gestreßten zusätzlich zu diesen Seiten einmal pro Woche unsere gesamte Redaktion mit Rat und notfalls auch Tat zur Seite; ganz recht, gemeint ist die:

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Tips und Cheats zu:

Alles hat ein Ende…

…selbst die Ära Werner Ponikwar. Doch wie heißt es im Kino so schön: Er hätte gewollt, daß wir sein Werk fortsetzen. Also zaudert nicht, sondern schickt uns weiterhin Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, kurz: alles, was anderen geplagten Zockern das Leben erleichtert und unsere Seiten füllt. Je nach Aktualität, Umfang, Funktionalität (beispielsweise erleichtern uns längere Texte im ASCII-Format und auf Diskette das Leben ungemein) und vor allem Originalität (auch wir lesen ab und zu die Hefte der Konkurrenz) prämieren wir veröffentlichte Beiträge mit bis zu **300 Deutschen Märkern**. Also, werft die Rechner an, foltert die Joysticks, und schickt spielerische Erleuchtungen aller Art an den

JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

THE SPERIS LEGACY

Alle, die ohne Plan und Ziel die Ebenen von Speris durchwandern, dürfen aufatmen: Jörg Dahmen hat zusammen mit seiner Freundin (bzw. seinen beiden Freundinnen) im Eilmarsch das Rätsel um Chos schweres Erbe gelöst:

Wegen der bereits im Test erwähnten Bugs vorab noch ein kleiner Tip: Stellt Euch bei Gesprächen mit anderen Leuten immer so, daß ausreichend Raum zum Manövrieren in mindestens eine Richtung vorhanden ist, ansonsten kann es vorkommen, daß die Jungs stehenbleiben und Ihr nicht mehr wegkommt, wodurch dann wohl oder übel ein Neustart angesagt ist…

Level 1: SHARMA CITY

Ganz im Westen steht ein Haus, das eine Truhe mit einem Schlüssel beherbergt, mit dessen Hilfe sich die versteckte Tür an der Ostwand des Königspalastes öffnen läßt. Weicht den beiden Geistern aus und verschiebt die goldene Statue nach links, der darunter versteckte Teleporter bringt Euch umgehend zu einem Schwert, mit dem Ihr Euch nun den Zugang ins Labyrinth freihauen könnt. Um dort allerdings an den Schild zu kommen, müßt Ihr zuvor die Spieße aus dem Weg räumen, indem Ihr den Schalter auf dem weißen Sockel betätigt. Das Objekt im Eisblock wird übrigens erst im sechsten Level zugänglich, in der Zwischenzeit verlaßt Ihr mit Schwert und Schild gewappnet die Stadt in Richtung…

Level 2: GILLIARD'S RHINE

Auch hier ist aller Anfang noch leicht – geht zu Rupert und besorgt Euch bei ihm den Dolch. Mit ihm könnt Ihr den Troll besiegen und erhaltet so den Schlüssel zu Phillis' Shop. Im Südosten der Landschaft findet Ihr einen Verwundeten, der Euch um Hilfe bittet. Um ihn retten zu können, benötigt Ihr zunächst den roten Zaubertrank aus dem Zentrum der Karte, wo Euch drei eingemauerte Kisten und ein Geist erwarten. Den Zugang könnt Ihr Euch freibomben, dazu braucht Ihr allerdings die Streichholzschachtel aus Elsrikas Haus! Mit dem gefundenen Stärketrank im Object-Window geht's jetzt in den äußersten Osten des Levels, dort findet Ihr einsam und verlassen einen Steinblock, den Ihr nun – von Osten drückend – wegschieben könnt. Der darunter verborgene Teleporter bringt Euch zur Medizin für den Mann, der Euch dafür mit einem Juwel belohnt. Letzteres läßt sich bei Phillis gegen eine Pfeife eintauschen, die ihrerseits dem Holzfäller Garlic einige Informationen entlockt.
Nun fällt Euch ein süßlicher Geruch auf, der von der Killer-Pflanze im Südosten der Karte ausgeht. Mit den zuvor bei Phillis erstandenen Handschuhen läßt sich der Sämling aufheben und zu Pastor Jobe bringen, der mit einer Belohnung ebenfalls nicht knauserig ist. Um Elsrika zu trösten, ersteht Ihr in der Kneipe dann den Ring, für den sie Euch postwendend zum Essen einlädt und anschließend auch noch den blauen Eishammer überläßt. Für den Einlaß ins Information House benötigt Ihr Ruperts Ausweis, dazu sprecht Ihr erst mit der Wache vor dem Haus und rennt dann mit den Turboboots Rupert über den Haufen, der dabei den Ausweis verlieren sollte. Mittlerweile wartet im Osten der Stadt Gallus' Ritter auf Euch, der allerdings blöd wie Torf ist. Besiegt ihn, und Ihr findet den Schlüssel zum Exit, vor dem sich die Steine mit dem Hammer aus Phillis' Shop niederhauen lassen. Vor dem Verlassen der Stadt sollte man allerdings dem Mystery House einen Besuch abstatten und ein wenig mit den Schaltern spielen (erst links, dann rechts), wodurch eine Brücke erscheint. Mit der Bohrmaschine im Gepäck könnt Ihr Euch nun weiterwagen, und zwar in den…

Level 3: THE OUTLAW'S CAVE

Wenn Ihr die Höhle betretet, könnt Ihr Euch per Driller den Zugang freibohren. Geht dann zunächst nach Süden und betätigt den Schalter (auch wenn sich dies erst viel später auszahlt). Kurz vor dem Schalter findet Ihr in einer Truhe auch ein Schüsselchen mit Milch für das ach so tapfere Kätzlein in Gilliard's Rhine. Die Schlucht im Norden überwindet Ihr, indem Ihr mit dem Dolch auf den Schalter jenseits des Grabens schießt. Nun sollte Euch ein Felsvorsprung an der nördlichen Wand auffallen, den Ihr von Osten her per Geheimtür betreten könnt. In dem Geheimraum findet Ihr das Shatter Sword. Stöbert nun ein bißchen herum, irgendwann werdet ihr Gorloc finden, der Euch sein Geheimnis (den Ausgang) nur zeigt, wenn man ihm ein Rätsel aufgibt, das er nicht lösen kann. Dazu gleich mehr… Geht von da aus nach Osten bis zu einem Punkt, wo ein Skelett herumläuft und eine Kiste mit Lebenspunkten steht. Der Norden scheint verbaut zu sein, aber auch dort befindet sich ein Geheimgang. Betretet diesen, d.h. rennt von Westen her gegen die Wand und marschiert, wenn es nach Osten nicht mehr weitergeht, nach unten! Nun schaltet der Screen um, und Ihr seid in einem neuen Abschnitt der Caves.
Irgendwann gelangt Ihr an eine Treppe, hinter der leider Flammen lauern. Aber kein Problem, geht einfach in den Raum westlich davon – wenn Ihr zuvor den eingangs erwähnten Schalter betätigt habt, findet Ihr ein mit Wasser gefülltes Loch vor. Betretet es, und Ihr seid für ein paar Sekunden gegen das Feuer gefeit (Ihr löscht es sogar!). Hinter den Flammen bringt Euch ein Teleporter zu dem Krieger, der in ein Baby zurückverwandelt wurde (Rupert sollte Euch über ihn bereits informiert haben). Schnappt Euch das Kerlchen und bringt es zu Rupert. Der verwandelt den Balg in seine alte Form zurück, woraufhin Ihr von diesem mit einer Kneifzange belohnt werdet. Mit dem Shatter Sword bewaffnet, könnt ihr jetzt die (dunklen) Fässer in Gilliard's Rhine zerstören und findet so die drei fehlenden Seiten des Rätselbuches. Geht, sobald es komplett ist, zu Gorloc zurück und übergebt es ihm. Daraufhin erscheint (genau unter Euch) ein Teleporter, der Euch zum Ausgang der Höhle bringt. Bevor Ihr diese verlaßt, schaut Euch noch die rechts von Euch liegende, aber von Eurem Standpunkt aus unerreichbare Nordwand an, die irgendwie „bröselig" aussieht. Merkt Euch diese Stelle, denn dahin müßt Ihr bald noch mal! Jetzt geht's aber erst einmal raus aus der Höhle und über den Kartenscreen nach…

Level 4: COW TREE ISLAND

Dort schaut Ihr Euch am besten gleich den Seestern im Westen des Strands an – er denkt an einen Spaten und an einen Grabstein. Also besuchen wir zuerst den Shop, kaufen den Spaten und reden bei der Gelegenheit mit dem Opa, der im nördlichen Teil des Raumes liegt. Ihr kommt allerdings nur dann an Tomski vorbei, wenn dieser gerade sein Buch liest. Der alte Mann erzählt Euch ein paar nette Sachen, außerdem befindet sich in diesem Raum noch eine Truhe, die einen Liebesbrief enthält. Jetzt gehen wir mit dem Spaten zum Friedhof und buddeln direkt am Eingang einen Zauberstab aus. Westlich des Hauses von Enya findet Ihr eine unüberwindliche Schlucht, benutzt auf dem blauen Feld den Zauberstab,

und siehe da – eine Brücke erscheint. Den weinenden Jungen (O'Gert) tröstet Ihr mit dem Witzbuch, das erscheint, wenn Ihr alle vier Schalter in den „Schalter"-Häusern betätigt habt. Dafür wird er Euch später (in Level 7) helfen. Der Fischer (Dickson) beklagt sich über schlechte Fänge, doch dem Manne kann geholfen werden. Geht zurück zum östlichen Strand, dort findet Ihr einen Fisch names Wonder. Redet mit ihm, und die Lösung für Dicksons Problem bahnt sich an. Kehrt nun zu diesem zurück und verwickelt ihn nochmals in einen kurzen Smalltalk! Geht dann wieder weg und redet ihn nach einiger Zeit ein weiteres Mal an, diesmal lädt er Euch in sein Haus nördlich der Bucht am Festland ein. Dort angekommen, zerschlägt man ungerührt mit dem Hammer die Glasvitrine und klaut dreisterweise Dicksons Kompaß, den man später in der Wüste braucht.
Geht jetzt nochmals zum Shop und redet mit Tomski darüber, daß es keine Frauen in der Stadt gibt! Ihr erfahrt auf diesem Wege, daß er in Enya verliebt ist. Was liegt da näher, als schnurstracks zu ihr zu traben und den Guten zu verpetzen? Schließlich hat man ja Tomskis Liebesbrief als Beweis… So, jetzt wird's stinkig. Geht zu einer Kuh und laßt Euch vollsch… na, Ihr wißt schon! Betretet so das Haus mit dem Typen, der die Tür versperrt. Ihr werdet derart penetrant stinken, daß er nach einem kurzen Gespräch das Weite sucht. Ihr gelangt so an die Truhe, die den Safe Suit enthält, mit dem Ihr gefahrlos im Venus Lake schwimmen gehen könnt, sofern er sich im Object Window befindet. Also schwimmt man eben mal in die Mitte des Sees und gelangt per Teleport auf eine Insel, wo Ihr die kleine Katze wiederfindet. Hämmert Euch den Weg nach Osten frei, und Ihr werdet unter Blumen die Titanenfaust finden. Reinigt Euch spätestens jetzt im Purity-See nordwestlich von Enyas Haus und kehrt in die Outlaw's Cave zurück, genauer gesagt an die bröselig aussehende Stelle, die man vom Höhlenausgang aus sieht. Benutzt dort die Titanenfaust, und in dem dahinterliegenden Raum werdet Ihr einen Mantel finden, der Euch unsichtbar macht. Kehrt mit diesem nach Cow Tree Island zurück und stattet Enya einen weiteren Besuch ab. Sie ist jedoch nicht allein, eine andere Frau (die vom Serenity Tree) will ihr gerade ein Geheimnis erzählen. Benutzt nun den Tarnmantel, und Ihr erfahrt alles über den Geheimraum östlich vom Purity-See, an der Nordwand von Enyas Haus. Er ist nun (endlich) zugänglich und birgt den Schlüssel zum Serenity Tree. Setzt Euch also dorthin in Bewegung, betretet den Baum, und schon seid ihr im…

Level 5: THE TUNNEL NETWORKS

Geht zunächst nach Westen und danach nach Süden zu einem tunnelartigen Durchgang. Betretet ihn (Ihr seht Cho nicht mehr), und wendet Euch nach Osten, Ihr gelangt so in einen Geheimraum, der einen Diamantschlüssel enthält. Die anderen Diamantschlüssel findet man leicht. Die Bombe entdeckt Ihr in einem nach Osten abzweigenden Gang – wie so oft macht eine von Euren Granaten den Weg frei. Gebt sie dem gelben Roboter und er wird sie für Euch entschärfen, auf diese Weise seid Ihr auch das lästige Zeitlimit los. Auf dem Gang mit dem besagten Roboter findet Ihr wieder eine bröselige Stelle in der Wand, die mit der Titanenfaust zerschmettert wird. Dahinter wartet Daythan, den Ihr mit der Zange befreit. Dafür revanchiert er sich mit dem Wunderdünger (braucht man in Level 6). Folgt dem Gang nach Osten und benutzt den Teleporter. Dieser beamt Euch in einen Raum mit einem Schalter, den Ihr prompt drückt. Benutzt denselben Teleporter nun noch einmal, diesmal findet Ihr Euch in einem Raum mit einer Truhe wieder, die eine Flasche enthält.
Öffnet nun mit den Diamantschlüsseln die beiden Tore auf dem Gang des Roboters und drückt beide Schalter. Geht nach Süden bis zu einer Energiebarriere, in deren Strahl der weiße Roboter mittels einiger Schwerthiebe gedrängt wird. Nun entdeckt Ihr einen dritten Schalter, der endlich den (zuvor roten, also inaktiven) Teleporter auf Touren bringt. Durch ihn gelangt Ihr an eine weitere verschlossene Tür, die der letzte Diamant öffnet und hinter der die Schlafpillen auf Euch warten. Betätigt den Schalter und geht Richtung Osten ins Haus der beiden Wächter, von denen einer im Bett liegt und schläft. Unsere Schlaftablette sorgt nun dafür, daß er das auch noch schön lange tut. Geht nun zurück zu dem Schalter, spielt ein bißchen damit herum und wartet, bis der andere Wächter auch im Bett liegt. Das kann zwar eine Zeitlang dauern, stellt aber leider die einzige Möglichkeit dar, auch ihm eine Pille zu verabreichen. Nachdem man das hinter sich gebracht hat, ist der Weg frei zu…

Level 6: MAKIAH'S GARDEN

Nachdem Ihr mit der Katze gesprochen habt, begebt Ihr Euch nach Sharma City zum Eisblock, der mittlerweile geschmolzen ist und ein Gegengift enthält, das Ihr schleunigst an Euch nehmen solltet. Kehrt dann nach Makiah's Garden zurück. Um die Schlucht, die Euch nun umgibt, überqueren zu können, müßt Ihr das Miracle Grow von Daythan im Norden benutzen. Schon wächst eine Ranke und dient Euch als Brücke. Redet mit allen Leuten und geht zum Magier-Bären in seinem Steinkreis. Benutzt da den Unsichtbarkeitsmantel, für den Euch der Bär daraufhin einen Float Spell überreicht. Mit seiner Hilfe könnt Ihr den Mönch in der Kirche über dem Abgrund retten. Zunächst gibt er Euch nix, aber wenn ihr nach einiger Zeit zurückkehrt, ist die Schlucht verschwunden, und Ihr gelangt an eine Kiste mit Karamelcreme. Nehmt diese an Euch und gebt das Karamel

dem Biber, der nun verschwindet (nachdem Ihr etwas durch die Gegend getrabt seid).
Das Wasser fließt nun wieder frisch und frei vor sich hin, und das Mädchen vor dem Haus (Tanyo) schenkt Euch einen Schleifstein, den Ihr dem armen „Rasenmähermann" Folliock gebt. Lauft ein bißchen in der Gegend umher und kehrt dann zu diesem zurück, Ihr werdet einen Schlüssel finden, der Euch Zutritt zum großen Gewächshaus verschafft. Betätigt den Schalter und aktiviert so den Teleporter, der Euch umgehend „in die Wüste schickt". Vorher solltet Ihr aber noch das blaue Kleidungsstück von der Wäscheleine des Mädels klauen. Ein grünes gibt es, wenn Ihr abwartet, bis sich Folliock mal auf die Bank legt und sich ausruht. Das rote Wäschestück kann man unter Einsatz des Spatens im Rosenbeet westlich von Tanyos Haus zutage fördern. Hängt die Textilien in der Nähe des Brunnens über die drei Steine und befreit auf diese Weise einen jungen Hund aus dem Wasserloch, den Ihr in Level 8 unbedingt benötigt. Das Haus des Mädchens kann man im übrigen nicht betreten, und auch auf dem Schild steht nichts drauf. Jetzt aber ab nach...

Level 7: SANDOON HIDEOUT

Geht geradewegs in den äußersten Nordwesten der Wüste und füllt unterwegs immer wieder an den Wasserlöchern die Flasche auf. Werdet Ihr von einem Skorpion vergiftet, so heilt Euch das Gegengift aus dem Eisblock. Betretet nun die Höhle des Biestes. O'Gert wird Euch das Schild übersetzen und so das Biest aus seinen Träumen wecken. Besiegt es (relativ einfach), nehmt den Schlüssel an Euch, mit dem Ihr die Wüste verlassen könnt, und nichts wie raus aus der Höhle. Direkt neben ihr befindet sich auch schon der Ausgang aus der Wüste, und da es hier ansonsten nichts zu holen gibt, geht es in Riesenschritten dem Ende von Chos Reise entgegen, nämlich dem...

Level 8: SPIRAL CASTLE

Ab hier geht alles viel schneller, als man denken sollte. Folgt dem Gang nach Norden. Im Raum mit dem Ritter könnt Ihr mit Hilfe des Stärketranks den Schrank nach Osten verschieben und Euch dann den Weg in einen Geheimgang freibomben. Gebt den Alkohol, den Ihr da findet, dem Ritter, und der Weg ist frei! Erforscht jetzt ein wenig die Umgebung, echte Schwierigkeiten sollten sich dabei nicht ergeben. Den richtigen Necroon findet Ihr, indem Ihr ihn mit dem Dolch beschießt. Er öffnet dann eine Tür, hinter der Ihr die 10. Note findet, mit der Ihr den Schläfer wecken könnt. Solltet Ihr zufällig Bekanntschaft mit dem Steuereintreiber machen, der Euch einschließt, dann laßt einfach den Hund herumspringen. Das nervt den Mann dergestalt, daß er Euch wieder laufen läßt. Schließlich gelangt Ihr an einen Raum, zu dem Euch eine Maus den Zugang versperrt. Laßt auch da (in einiger Entfernung) den Hund raus, und er wird sie verjagen. Einige Durchgänge in den Wänden sind nur am Schatten zu erkennen, schaut also genau hin, bevor Ihr meint, nicht weiterzukommen! In einer Truhe findet Ihr Gift, mit dem Ihr zurück zur Köchin marschiert (den Weg zu ihr müßt Ihr Euch wieder einmal freibomben), wo Ihr heimtückischerweise Gallus' Essen vergiftet. Daraufhin hört Ihr, daß sich eine bis dahin verschlossene Geheimtür öffnet. Auf dem Weg zum Mauszimmer befindet sich ein langer Gang in Nord-Süd-Richtung, an dessen Ostseite sich (ziemlich weit im Norden) der neue Zugang befindet. Dieser ist aber nicht erkennbar, Ihr müßt einfach so lange gegen die Ostwand laufen, bis Ihr ihn gefunden habt. Betretet jetzt den Schlafzimmerkomplex (wieder sind einige Durchgänge nicht zu sehen, aber vorhanden) und geht nach Süden. Vor einer Tür steht das vergiftete Essen – in diesem Raum ist Gallus! Vergewissert Euch, daß Eure Lebensenergie maximal ist, speichert noch ein letztes Mal ab und betretet dann das Zimmer... Viel Spaß beim Kampf gegen Gallus' Ungeheuer und herzlichen Glückwunsch zur Königswürde!

LÖSUNG 1.TEIL

EXILE

Um die Monsterhorden des Finsterlings Triax zu stoppen, Gefangene aus unterirdischen Höhlen zu befreien und nicht zuletzt quasi den Zündschlüssel seines Raumschiffs wiederzufinden, war Gunther Off kein Weg zu weit, so daß wir Euch in dieser Ausgabe den ersten Teil seiner Komplettlösung präsentieren können:

Allgemeine Hinweise: Speichert lieber einmal zu oft als einmal zuwenig, speziell RAM-Saves sollten vor allen Rätseln vorgenommen werden, danach kann man durch Speichern auf Disk ebenfalls auf Nummer Sicher gehen. Auch seinen Standort sollte man häufig speichern, um sich bei Gefahr wieder an eine sichere Stelle zurückbeamen zu können. Die im folgenden genannten Speicherpunkte sind nur wenige wichtige von vielen nützlichen. Auch liegen immer wieder Granaten am Wegesrand, die man speziell als Anfänger gerne mitnimmt. Das sollte man aber lieber lassen, da sonst für andere Objekte kein Platz bleibt. Außerdem werden die Knallkörper nur ganz selten benötigt, so daß es im allgemeinen locker ausreicht, einen oder höchstens zwei davon mit sich herumzuschleppen.

Das Spiel: Holt Euch die Granate auf der Oberfläche und fliegt damit unter dem Geschützturm durch in den Graben mit der Barriere. Zerstört diese, indem Ihr die Granate darauffallen laßt, und macht, daß Ihr wegkommt! Laßt Euch durch die neue Öffnung fallen und schiebt den Roboter über die Klippe, der daraufhin explodiert und einen Energy Pod freigibt, den man sich umgehend schnappen sollte. Links oben findet Ihr jetzt Eure erste Waffe, wählt sie aus und macht Euch mit dem Zielen vertraut. Zerstört nun die fliegenden Drohnen und sammelt die gefundene Granate auf. Weiter geht's in die Haupthöhle, wo man durch geschicktes Plazieren des Sprengkörpers eine Tür aufsprengt und einen schwebenden Roboter befreit. Lockt ihn nach rechts bis zum Eingang einer kleineren Höhle mit einem heftig um sich schießenden Turm und speichert auf dem Weg dahin Eure Teleport-Position! Wenn das Geschütz das Feuer auf Euch eröffnet, zerstören die Explosionen den Roboter, während Ihr wegteleportiert. Der Blechkumpel hinterläßt Euch dabei Eure zweite Waffe, den Icer, den Ihr selbstredend an Euch nehmt.
Speichert Eure Position und fliegt durch den Schacht über dem Feuer nach oben, dann schnell und unter Dauerfeuer nach rechts am Wespennest vorbei. Dort greift Ihr Euch den Schlüssel und beamt Euch wieder zurück. Jetzt füllt Ihr Eure Taschen mit den Fröschen aus dem Teich (igitt!) und verfüttert sie an die Imps, schön einen nach dem anderen. Was Euch die Ureinwohner daraufhin zuwerfen, ist nicht absolut notwendig für Euer Unterfangen, doch wenn es schon einmal herumliegt, könnt Ihr es genausogut mitnehmen. Fliegt nun in die rechte Seitenhöhle oberhalb des Turms von vorhin, öffnet die unverschlossene Tür und nehmt den Booster an Euch. Begebt Euch danach zur beweglichen Steinplatte links vom Imp-Nest und betätigt den Schalter, bis sich die Steinbarriere über dem Feuer öffnet. Schiebt daraufhin die Platte beiseite und fliegt in den Raum mit der leeren Flasche. Merkt Euch

zuvor noch Eure Teleport-Position, und teleportiert, nach dem Ihr die Flasche durch die Tür geworfen habt und diese sich schließt, wieder nach draußen. Sollte es nicht geklappt haben, läßt sich die Tür jederzeit wieder durch zweifaches Drücken des Schalters öffnen. Die Flasche wird nun im Froschtümpel mit Wasser gefüllt und vorsichtigst auf die geschlossene Steinbarriere über dem Feuer gestellt (Position speichern!). Da sich diese öffnet, sobald man den Schalter zur Rechten berührt, fällt die Flasche in die Glut und löscht sie dabei. Beamt Euch an den Ort des Geschehens, sackt das RCD ein, und nehmt auch die Flasche wieder mit, die Ihr an einem einfach zu findenden Platz deponieren könnt. Wenn Ihr die Fackel von den Imps habt, entzündet sie vorsichtig am Feuer und fliegt in den Schacht über dem Froschteich. Bringt die dort hausenden Vögel mit der Fackel oder dem Icer um die Ecke und hastet den langen Korridor nach links, vorbei an einem inaktiven Transporter und dem abgeschalteten Robot „Chatter". Entledigt Euch der Vögel – am einfachsten mit Hilfe der Fackel, doch auch der Icer tut irgendwann seinen Job –, und laßt die Fackel fallen. Von hier aus kommt man später in den westlichen Teil des Höhlensystems.

Marschiert jetzt wieder an die Oberfläche und sucht in der sturmumtobten Zone einen weiteren Schlüssel. Zerstört den ersten Wachturm mit dem Icer und springt wie zu Anfang wieder in die Tiefe. Benutzt aber diesmal das RCD, um die rechte Tür aufzuschließen, schießt den ersten Roboter rechts über die Klippe und macht ihm anschließend vollends den Garaus. Stellt Euch dann weiter rechts auf den Tisch und schießt nach links unten, um ihn vom Fleck zu bewegen. Mit ihm als Schild kann man weiter links nun den anderen Roboter weiterschieben, um ihn mit Hilfe des Deckenschalters hoch in den Transporter zu befördern. Jetzt geht es durch das Loch nach unten und dort den schwebenden Kugeln an den Kragen. Der Schalter aktiviert Chatter, den man aber noch nicht kontrollieren kann. Merkt Euch den Raum mit den beiden Transportern, da er von fast überall her gut erreichbar ist. Probiert nun die Teleporter aus, beamt Euch aber jedesmal wieder zurück. Ein paar gezielte Schüsse durch das Gitter aufwärts sollten das dort vorhandene Objekt herunterschubsen, einige weitere schieben es in den rechten Transporter. Folgt ihm und packt das Schlauchboot ein. Der linke Transporter führt in die „Pericles", wenn Ihr jetzt jedoch den Schalter beschießt, der die Zielorte der Beam-o-mate bestimmt, gelangt Ihr über den linken zu einem Turm (mit Icer plätten) und einigen Flugkugeln. Schießt durch den Transporter und befördert so den Schlüssel nach rechts in den „Windkanal", dann ab nach rechts oben und kurz vor dem Schacht wieder den Standort speichern. Werft Euch nun in den Luftstrom, greift Euch den Schlüssel und teleportiert wieder zurück! Durchquert den Kanal mit Hilfe des Boosters und blockiert den Bodenschalter mit dem Schlauchboot, um die Tür im Tunnel weiter unten offenzuhalten.

Wenn man auch diesen Schlüssel hat, begibt man sich in den Transporter, in den man zuvor den Roboter getrieben hat, vom Zielpunkt aus gleich weiter in den oberen Raum, während der Roboter die Vögel im unteren killt, falls er das nicht schon getan hat. Die Tür wird mit dem RCD geöffnet, und der Turm, der daraufhin das Feuer auf einen eröffnet, sollte mit etwas Manövriergeschick den Roboter in die ewigen Jagdgründe schicken. Hinter einem sicheren Vorsprung versteckt, ballert man nun schräg nach oben auf das Protection Device, um es von der Decke zu schießen, eventuell muß man jedoch zurück in die Höhle, in der der Booster lag, um es aufzusammeln. Beamt Euch jetzt zurück in den Raum mit den Zwillings-Teleportern, vergewissert Euch, daß Ihr eine Granate im Rucksack habt, und betretet den linken Transporter. Schaltet nach der Ankunft den rechten Teleport aus, überquert den Windkanal und durchquert die Tür, die vom Schlauchboot offengehalten wird. Nun fix durch die sich selbst schließenden Türen und den Bodenschalter benutzt, um die Energy Pods aufzusammeln. Fliegt danach raus und nach oben, bis es fast nicht mehr weitergeht, und speichert Eure Position. Macht Euch danach auf den Weg durch die Pilze nach links und abwärts, wo Ihr „Fluffy" einsammeln könnt. Werft ihn durch die Pilze, teleportiert und sammelt ihn wieder ein. Bringt ihn ganz nach rechts zu der beweglichen Platte in der Nähe des Feuers. Dort drückt Ihr ihn durch die Lücke, so daß er durch die Flammen fällt, und wartet, bis er den Schalter aktiviert und somit die Tasse rechts unten freisetzt. Fliegt jetzt ganz nach oben, dann nach links und wieder nach unten, wo Ihr den Bienenkorb mit einer Granate beseitigt. Nun könnt Ihr die Tasse aufnehmen, mit Wasser füllen und vorsichtig wieder bis zur Platte gehen, mit der Ihr die Tasse in das Feuer schüttet. Jetzt nach oben, links und rechts unten, am gelöschten Feuer vorbei und neben dem Schlüssel auch noch den Felsbrocken aufsammeln.

Mit diesem geht es per Booster-expreß zum Schlauchboot zurück (aufsammeln!) und gegen den Luftzug hinab in den Windkanal. Am Grund des Schachts kann man den Riesenkiesel weglegen und mittels Schlauchboot unbehelligt den See zur Linken überqueren. Dort geht es an den Imps vorbei zu einem großen Ei, das man am Boden zerbricht. Den geschlüpften Vogel läßt man am See auf die Fische los, so daß man tauchenderweise einen weiteren Schlüssel erreichen kann. Nachdem dieser eingesackt ist, kann man durch den Luftschacht zurück zu der Stelle gelangen, an der vormals der Bienenkorb zu finden war, und durch die Lücke an der Muschel vorbei, um die Spinnen mit dem Icer zu beseitigen. Geht dann weiter nach rechts unten, unten, rechts und wieder bergab zu der kleinen Pilzplantage. Speichert Euren Standort und fliegt schnell durch die Pilze.

Nachdem Ihr Euch erholt habt, nehmt Ihr ein paar Maden mit, mit denen ihr die nette Froschkreatur aus ihrer Höhle locken könnt. Zieht sie so durch die Pilze und den darunter liegenden Windkanal hinter Euch her und schubst sie nach links, während Ihr alle herumkrabbelnden Würmer abschießt. Euer Froschling schiebt nun alle anderen in das links wartende Feuer. Schiebt den großen Block ins Wasser, auf dem er schwimmt. Wenn Euch das Feuerwesen angreift, versucht es ins Wasser zu ziehen. Eventuell übrig bleibende Maden könnt Ihr jetzt ablegen, danach taucht Ihr zuerst nach unten (Stelle speichern!) und dann weiter nach links oben, wo Ihr in einen heftigen Kampf mit kleinen Fischen verwickelt werdet. Schickt aber nicht alle über den Jordan, sondern packt ein paar von ihnen ein! Wendet Euch am Boden nach links und laßt einen Fisch frei, er wird Euch durch die Pilze ziehen. Danach wird er wieder eingesteckt, wodurch wir an die Oberfläche treiben. Die Muschel dort wird, sobald sie einen Fisch sieht, aus ihrem Loch die Radiation Pill saugen, die man sofort einpackt. Nun flugs zurückteleportiert, wo man alle übrigen Fische (auch die eigenen) killt, damit man unbehelligt den Coroniumbrocken bergen kann. Diesen läßt man in dem kleinen Seitengang über dem schwimmenden Block und zieht sich zunächst strategisch zurück, um seine Energiereserven aufzufüllen.

Das funktioniert folgendermaßen: Als erstes leert man seine Taschen bis auf das RCD komplett aus und sammelt in einem Pilzfeld einige von ihnen ein (schnell wegpacken, bevor sie sich auflösen!). Man verbrennt sie nun, indem man sich dicht an ein Feuer stellt und so lange „G" drückt, bis alle verbrannt sind, wodurch Coroniumkristalle entstehen. Nun begibt man sich zurück zu den Doppeltransportern, wo man sogleich seine aktuelle Position abspeichert. Die Kristalle schiebt man nacheinander in den schlafenden Chatter, schaltet mit Hilfe seines RCDs den linken Teleporter aus und fliegt schnell zwischen den beiden in die Höhe. Dort wird die Pfeife in der Nähe des Turms mitgenommen, bevor man sich zurückbeamt. Dann gilt es,

Fluffy wiederzufinden und bei Chatter zu deponieren. Speichert erneut Eure Position und steigt nach Betätigen des Schalters in den rechten der beiden Transporter. Vernichtet den Wachturm mit dem Icer, schließt die Tür auf und erledigt oben die Drohnen. Beamt Euch zurück und nehmt diesmal Fluffy mit in den Transporter. Werft ihn durch die Lücke am oberen Ende und wartet, bis er den Knopf gedrückt hat und zurückkommt. Schließt danach die Tür zu dem (jetzt abgeschalteten) Geschützturm auf und stopft Fluffy erneut in eine kleine Höhle, die die zweite Pfeife enthält. Schießt auf ihn, um ihn zum Springen zu bewegen, und wartet ansonsten einfach darauf, daß er Euch die Pfeife herausschiebt. Laßt den Kleinen dann zurück und fliegt auf der anderen Seite aus dem Raum, hoch, wieder nach rechts und an dem anderen deaktivierten Turm vorbei. Drückt weiter unten so lange den Schalter, wie Energy Pods zum Vorschein kommen, und teleportiert zurück zu den beiden Transportern. Ihr könnt jetzt endlich Chatter kontrollieren: Eine Pfeife erweckt ihn zum Leben, die andere läßt ihn eine Energieration nach der anderen ausspucken. Ihr könnt ihn nun immer wieder mit Kristallen füttern, die er in Energie umwandelt, bis es Euch genug deucht.

Habt Ihr von dem Spielchen genug, geht es zurück zum schwimmenden Block und von dort aus nach oben und rechts, wo Ihr Euch genau zwischen den Schalter und die Kuppel stellen und sofort Euren Standpunkt sichern solltet. Laßt genau dort das RCD fallen und stellt Euch vor die Tür. Schießt über das RCD nach links auf den Schalter, daraufhin wird die Tür geöffnet, Ihr werdet hindurchgeschleudert, das RCD trifft auf den Schalter, und die Tür wird sich hinter Euch schließen. Nehmt den Coroniumbrocken auf und legt ihn links neben der Bodenplatte ab. Teleportiert Euch zurück, verstaut das RCD wieder im Gepäck und schießt wieder auf den Schalter, während Ihr vor der Tür wartet. Ihr werdet gegen den Felsen geschleudert, woraufhin Ihr nach rechts auf den unsichtbaren Auslöser schießt, der die Bodenplatte nach links verschiebt. Teleportiert in diesem Moment, um gegen den Schalter zu stoßen und die Tür zu schließen. Nehmt jetzt das Coronium an Euch, das sich nunmehr auf der linken Seite der vertikalen Tür befinden sollte. Legt den Coroniumbrocken auf den schwimmenden Block in der Nähe der Tür und laßt den anderen auf ihn fallen, die resultierende Explosion zerstört die Tür nach links. Wenn Ihr Euch umseht, entdeckt Ihr einige Säuretropfen, eine stabile Tür und zwei Krabben, die aus ihrem Unterschlupf bei der Tür auftauchen. Ihr braucht erneut zwei Coroniumblöcke, um die Tür und die Krabben zu zerstören, doch diese beiden müßt Ihr selbst herstellen.

Bastelt mit Pilzen und Feuer weitere Coroniumkristalle. Startet erneut das Spielchen mit dem Schalter und der Kuppel, doch diesmal trefft Ihr ein Schleimwesen, das Ihr mit einem Kristall füttern müßt. Daraufhin erstarrt es, und Ihr könnt es mitnehmen und unter einen Säuretropfen halten, der es in einen Coroniumfelsen verwandelt! Na prima, den kann man dann ohne Umschweife zu der zu sprengenden Tür bringen, wo man ihn eventuell über die Krabben werfen muß. Ein zweiter Coroniumblock findet sich in der Nähe des Vogelnests, also nichts wie den einen auf den anderen geschleudert, rechtzeitig in Sicherheit teleportiert, und schon ist auch diese Tür Geschichte. Euer Weg führt Euch weiter nach Westen und durch den nächsten Sicherheitstransporter, wo Ihr den Code aus dem Handbuch eingebt. Auf dem Rückweg drückt Ihr dann den Schalter und nehmt den großen Fisch an Euch. Jetzt kann man nach Westen weitermarschieren, über den Boden des Windkanals, durch die zwei Höhlen und die neuerdings offenen Türen in der Nähe der Imps bis in die letzte Höhle, ständig den Fisch in der Hand. Bugsiert ihn durch das Unterwasserdickicht, damit er Euch die kleinen Fische vom Leib hält, marschiert zurück und besorgt Euch erst einmal wieder einige Coroniumkristalle…

Und damit lassen wir's genug sein für heute – im nächsten Heft folgt der Lösung zweiter Teil!

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Wer es trotz unserer Levelcode-Bastelanleitung noch nicht bis zum CD-Abspann von **Alien Breed 3: Tower Assault** geschafft hat oder ganz allgemein ein ungeduldiger Mensch ist, für den hat Jürgen Schneeberger einen netten kleinen Trick parat:

Sofern der Delinquent im Besitz eines AGA-Amigas mit CD-ROM oder eines erweiterten CD³² ist, braucht er lediglich die Workbench zu laden und den „PlayVideo"-Befehl aus dem C-Verzeichnis der CD in die entsprechende Schublade der Workbench zu kopieren. Danach wechselt man per Shell aufs CD-Laufwerk (CD0:) und startet den Film mit dem Befehl

PlayVideo from :Outro.2 fireabort lmbabort multipal xlspeed=150 nopointer view.

Natürlich läßt sich auf die gleiche Art und Weise auch das Intro anschauen, dazu müssen lediglich die Wörter „Outro" und „Intro" ausgetauscht werden…

Damit es in der Karibik kein Desaster gibt, hat uns Ikarion höchstpersönlich die ultimative Gewinnstrategie für das launige Intrigenspiel **Caribbean Disaster** zur Verfügung gestellt. Nun dürfte dem unbeschwerten Pensionärsleben in der Arktis nichts mehr im Wege stehen:

Regel 1

Werden Sie innerhalb der ersten fünf Spieltage Präsident. Wie Sie das machen, ist uns ehrlich gesagt völlig schnurz und piep… Wenn Sie wirklich gar nichts geregelt kriegen, dann starten Sie das Spiel eben so oft neu, bis Sie als Präsident anfangen dürfen. Sollten Sie dann immer noch nichts geblockt bekommen, schmeißen Sie das Spiel einfach weg. Sie sind offensichtlich nicht der Typ für große Aufgaben. Gehen Sie nicht über Los und verbringen Sie Ihren nächsten Sommerurlaub im Allgäu. Da gehören Sie nämlich hin…

Regel 2

Als Präsident müssen Sie Politik machen! Sagt Ihnen das was? Ja, Mann… P-O-L-I-T-I-K!!! Das ist Ihr verdammter Job als Präsident. Also machen Sie schon. Halten Sie feurige Reden mit folgenden Schwerpunkten: pro Amerika, pro Unternehmer, pro Geheimpolizei!!! Nix kapiert? Stöhn… Was soll denn nur aus Ihnen werden? Wieso spielen Sie nicht lieber Halma? O.K., O.K.… Wir erklären es an einem Beispiel:

„Die Amis sind klasse…", „Unsere Nationalflagge sollte mindestens einen Stern und einen Streifen haben…" Was glauben Sie? Meinen Sie wirklich, die Russen würden sich über eine solche Rede freuen? Aha… wir haben verstanden.

Weiter: „Zucht und Ordnung…" Jawoll, da geht das Herz jedes reaktionären Folterknechts auf. Also, rein damit in die Rede. Worauf warten Sie denn? Es geht hier schließlich um Ihren Hintern und nicht um unseren. Sprechen Sie uns also nach…

Schließlich: „Liebe Leistungsträger…", „Knallharter Industriepark…" Aha, da leuchten die Augen dubioser Unternehmer. Los, machen Sie schon. Den Meiermann, den brauchen Sie…

Bitte, bitte, bitte…tun Sie sich einen Gefallen: Widersprechen Sie sich in Ihren Reden nicht. Die Bewohner von MAD ISLAND mögen A…rmleuchter sein, aber sie sind nicht blöd. Sollten Sie hin und wieder mal der Mutter Kirche huldigen oder die Rebellen zum Teufel wünschen, bleiben Sie damit ebenfalls linientreu. Aber: Machen Sie keine unbedachten Äußerungen. Lieber gar nichts sagen als Mist reden… Wenn sich gar nichts anderes anbietet, ruhig auch mal von Lola schwärmen.

Regel 3
Optimale Wahlplakate. Ja, ist schon klar. Wahlplakate sind generell zum Kotzen. Aber sie sind für politisch ambitionierte Inselluschen wie Sie völlig unentbehrlich. Give the people what they want. FREUNDSCHAFT MIT AMERIKA, WENIGER STEUERN FÜR UNTERNEHMER, FÜR ZUCHT UND ORDNUNG. Jahahahahaha... das wollen gewisse Leute hören...

Regel 4
Hier mal 'ne Runde in der Bar schmeißen, da mal ein paar Mark für die Kirche. Eine kleine Spende für notleidende Unternehmer. Der Geheimpolizist muß auch leben. Vorsicht: Holen Sie sich Ihre Entwicklungshilfe bei den Amis lieber ab, bevor Sie sich mit Fritz Canone treffen. Glauben Sie es ruhig: Das zahlt sich aus.

Regel 5
Kein Geld für niemand!!! Seien Sie doch bitte nicht so blöd, den Ministern auch nur einen Pfennig in die Tasche zu schieben. Nichts kriegen die! Gar nichts...Ach was, die stimmen dann gegen Sie? So'n Mist...Na und? Sollen sie doch, diese Habenichtse. Wenn Sie uns bislang gefolgt sind, haben Sie nichts zu befürchten... Zumindest dann nicht, wenn Sie jetzt auch noch Regel 6 beherzigen.

Regel 6
Fritzi-Boy Canone... ein toller Macker... wenn er Ihr Freund ist. Stellen Sie sich vor, am nächsten Tag ist Wahltag. Na, können Sie folgen? Perfekt! Was, diese linken Anarchisten wollen Sie nicht wählen? He, he, he... Fritz fragen! Einen Ihrer potentiellen Feinde, von dem Sie genau wissen, daß er Sie niemals wählen wird, lassen Sie einfach einbuchten. Immer noch unsicher? Dann nehmen Sie noch einen dieser Meckerer und Weltverbesserer und unterziehen ihn einer Gehirnwäsche. Dann darf der Wahltag kommen. Was? Sie haben Gewissensbisse? Spielen Sie „Outburst", und kaufen Sie sich Schwimmflossen... Ciao... Das macht Ihnen Spaß? Willkommen im richtigen Leben. Vorsicht, Mann: Wechseln Sie Ihre liebsten Gehirnwäschekandidaten hin und wieder mal. Es gilt: Je öfter, desto unwahrscheinlicher. Sie glauben es nicht? Na ja, es ist Ihr Geld...

Regel 7
Halten Sie diese Strategie verdammt noch mal durch, bis Sie Ihr Konto so dick mit Entwicklungshilfe gefüllt haben, daß die Kohle fast aus dem Monitor quillt. So 2 Milliönchen wären schon ein nettes Polster. Zwischendurch kaufen Sie mal ein wenig Zubehör für den Nordpol ein. Drei Teile sollten es schon sein.

Regel 8
Jetzt wird es langsam spannend. Genug Kohle sollten Sie nun wirklich haben. Was? Sie sind auf keinen grünen Zweig gekommen? Unfaßbar... wie konnten Sie nur so blöd sein? Wie konnten Sie jemals glauben, daß Sie auch nur den Hauch einer Chance hatten? Wieso eröffnen Sie nicht einfach einen Kiosk in Herne und lassen uns hier in Ruhe weitermachen... Sie sind einfach nur ein Pauschaltourist und haben offensichtlich nichts verstanden... Ach, Sie haben die Knete? Prächtig, Sie sind eine echte Karibikratte... ein abgebrühter Palmenschwinger. Willkommen im Klub.
Die nächste Wahl werden Sie jetzt einfach verlieren! Sie machen nix mehr. Keine Wahlplakate, keine Meinungsbildung... gar nichts. Sie hören ein wenig gute Musik und harren der Dinge, die da kommen sollen. Nein, bloß nicht: Bloß keine Meinung gegen den Kardinal und den guten Meiermann machen. Die brauchen wir nach der Wahl noch.

Regel 9
Die Wahl ging verloren? YAAAHHHHOOOO... Das läuft ja wie geschmiert. Sie sind jetzt ein popliger Minister? Gratulation! Wir lieben Sie! Auf zu Meiermann und Munition ohne Ende einkaufen. Na ja, so 300 bis 400 Schuß sollten genügen. Dann besuchen wir den Kardinal... Wir kaufen drei bis vier der schwersten Waffensysteme. Jetzt geht's los: Gewaltpolitik der ganz üblen Sorte. Machen Sie alle Systeme auf der Insel platt. Rebellen oder andere Minister... egal! Zerstören Sie alle Systeme Ihrer potentiellen Feinde. Tja, das ist wahrlich das Recht des Stärkeren.

Regel 10
Sorgen Sie dafür, daß die Machtverhältnisse stabil bleiben. Stimmen Sie für den Präsidenten, diesen unverbesserlichen Naivling. Sollte der Präsident doch mal stolpern, bieten Sie dem neuen Präsi reichlich Kohle, damit er Ihnen Ihr aktuelles Ministerium wieder zuschanzt. Na, na, na. Was sind schon 50 Riesen? Dafür bleiben Sie auf jeden Fall auf der Gewinnerstraße.

Regel 11
Einkaufsbummel im Erdnußland... Reden Sie dem Botschafter nach dem Mund, der das nächste Bauteil für Sie in petto hat. Scheren Sie sich um nichts anderes mehr. Die Meinung der Bevölkerung kann Ihnen jetzt doch wirklich gestohlen bleiben. Sie sind der Macker hier, und Sie sind verdammt nah dran.

Regel 12
Alles da? Fluchtmöglichkeit gebaut? Mann, Sie sind ein so ausgebuffter Mistkerl, daß uns direkt schlecht wird. Ja doch, machen Sie es einfach... Jetzt sind Sie am Ziel... Jetzt sind Sie am Zug... Ziehen Sie Ihre Einheiten zusammen und schießen Sie ein denkwürdiges Trommelfeuer auf die Behausung des Präsidenten... Sie gottverdammter Gewinner... Schande über Sie...

Nie mehr finanziellen Schiffbruch verspricht ein kleiner Versicherungsschwindel, den Andreas Zesch in der Seehandelssimulation **Der Reeder** aufgedeckt hat:
Zunächst nimmt man einen Kredit über die maximale Summe auf und kauft einen Tanker. Dieser wird sofort versichert und danach so lange gefahren, bis er sang- und klanglos absäuft. Darauhin überweist die Versicherung 10 bis 50 Millionen, abhängig von der Schiffsgröße. In der Version 1.00 tritt nun ein hochinteressanter Programmfehler auf, da die Versicherung plötzlich satte 2 Milliarden (!) ausspuckt. Mit diesem Geld lassen sich an der Börse alle verfügbaren Aktien aufkaufen, wodurch man auf alle Zeiten flüssig sein dürfte.
Dennis Mayer bevorzugt eine andere Methode, die ihren Anfang jedoch ebenfalls in der Bank nimmt: Beantragt einen Kredit über 40 Millionen Dollar, drückt „H" für „hundert" und „M" für „Millionen". Auf dem LCD-Display müßte nun ein gelbliches Quadrat erscheinen, woraufhin man „Enter" drückt, und ein merkwürdig aussehender Kreditvertrag über –1,8 Milliarden Dollar erscheint. Gleich nachdem Ihr den Vertrag akzeptiert und einen Blick auf Euren Kontostand geworfen habt (nicht erschrecken!), tilgt Ihr mittels des dafür vorgesehenen Icons den gesamten Kredit und stellt fest, daß Ihr (je nach Jahreszinssatz) 40 bis 80 Millionen Dollar mehr an Kapital und Firmenwert habt. Diese Schritte lassen sich beliebig oft wiederholen, doch aufgepaßt: Wenn Ihr die Kohle jetzt einfach ausgebt, seid Ihr einen Monat später bankrott, da das Programm nur die Ausgaben, nicht aber die (erschlichenen) Einnahmen registriert. Marschiert also stante pede zur Börse, „wascht" dort Euer Geld, indem Ihr Aktien kauft und gleich wieder abstoßt, danach steht Euch Euer Reichtum uneingeschränkt zur Verfügung.

Wer in den Ballerdungeons von **Gloom Deluxe** kein Land, geschweige denn neue Levels sieht, kann entweder auf der Festplatte die einzelnen Levelnamen umbenennen oder, was natürlich viel eleganter ist, mit Hilfe eines handelsüblichen Texteditors und Holger Dotzauers Scripts sein eigenes Level-

anwahl-Menü schreiben. Dazu werden die Files als GLOOM-CHEAT bzw. SCRIPT1 bis SCRIPT3 abgespeichert und in das jeweils passende Verzeichnis kopiert: GLOOM-CHEAT in das Hauptverzeichnis des Spiels, die anderen in das „misc"-Unterverzeichnis, wo das File SCRIPT zuvor in SCRIPT.ORIGINAL umbenannt wurde, um später auch wieder mit den Originaleinstellungen spielen zu können. Um das Ganze zu starten, muß nur noch „Execute GLOOM-CHEAT" per Shell eingegeben werden, und schon geht es los. Falls man direkt von Diskette spielt, muß man darüber hinaus noch die Files „RequestChoice", „Copy" und „Execute" aus dem C-Verzeichnis der Workbench in das C-Directory der Gloomprog-Disk kopieren. Die Scripts befinden sich im übrigen auch auf der nächsten Begleit-CD des Multimedia Joker, um auch tippfaulen Monstermetzlern ihr Handwerk zu erleichtern.

```
cd MISC
SET Welt `REQUESTCHOICE "GloomDeluxe Weltwahl" "Welche Welt willst Du spielen ?" Spacehulk GothicTomb Hell "zuletzt benutzte"
if SWelt NOT EQ 0
 SET Level `REQUESTCHOICE "GloomDeluxe Levelwahl" "Welchen Level willst Du spielen ?" 1 2 3 4 5 6 7 Alle
 if SLevel EQ 0
  copy Script$Welt to Script
  Skip End
 endif
 echo ";GloomDeluxe Level-Anwahl Trainer" >> Script
 if SWelt EQ 1
  echo pict_spacehulk >> Script
  echo tile_1 >> Script
 endif
 if SWelt EQ 2
  echo pict_gothic >> Script
  echo tile_2 >> Script
 endif
 if SWelt EQ 3
  echo pict_hell >> Script
  echo tile_3 >> Script
 endif
 echo draw_ >> Script
 echo show_ >> Script
 echo "text_Gloom Deluxe Level Trainer läuft" >> Script
 echo wait_ >> Script
 echo dark_ >> Script
 if SWelt EQ 1
  echo play_map1_SLevel >> Script
 endif
 if SWelt EQ 2
  echo play_map3_SLevel >> Script
 endif
 if SWelt EQ 3
  echo play_map4_SLevel >> Script
 endif
 echo pict_theend >> Script
 echo draw_ >> Script
 echo show_ >> Script
 echo "text_Du hast den ausgewählten Level geschafft !" >> Script
 echo wait_ >> Script
 echo done_ >> Script
endif
Lab End
cd /
SET Engine `REQUESTCHOICE "GloomDeluxe Modus Auswahl" "Welchen Grafikmodus willst Du ?" Alt Deluxe Exit
if SEngine EQ 1
 gloom
endif
if SEngine EQ 2
 gloom2
endif
;End of Start

;Script zum Levelanwahl-Trainer (dieses Script "Script1" nennen)

pict_spacehulk
tile_1
draw_
show_
text_simple stuff! watch out for ambushes though...
wait_
dark_
play_map1_1
draw_
show_
text_stay alert! watch out for aggro skinheads!
wait_
dark_
play_map1_2
draw_
show_
text_now things get serious!
wait_
dark_
play_map1_3
draw_
show_
text_beware the wheel of death!
wait_
dark_
play_map1_4
draw_
show_
text_don't let those teleports confuse you!
wait_
dark_
play_map1_5
draw_
show_
text_sidestep your way outta trouble!
wait_
dark_
play_map1_6
draw_
show_
text_invisibility helps! it's there somewhere...
wait_
dark_
play_map1_7
done_

;Script für Gloom (dieses Script "Script2" nennen)

pict_gothic
tile_2
draw_
show_
text_raptor madness in the gothic tomb!
wait_
dark_
play_map3_1
draw_
show_
text_don't stop for nothing!
wait_
dark_
play_map3_2
draw_
show_
text_watch your back! others are...
wait_
dark_
play_map3_3
draw_
show_
text_caution advised...if you value your life!
wait_
dark_
play_map3_4
draw_
show_
text_into the raptor pit!
wait_
dark_
play_map3_5
draw_
show_
text_you're on your own this time!
wait_
dark_
play_map3_6
draw_
show_
text_ummmm...shoot...shoot...run...shoot...
wait_
dark_
play_map3_7
done_

;Script für Gloom (dieses Script "Script3" nennen)

pict_hell
tile_3
draw_
show_
text_welcome to hell!
wait_
dark_
play_map4_1
draw_
show_
text_timing is of the essence!
wait_
dark_
play_map4_2
draw_
show_
text_the halls of torment...
wait_
dark_
play_map4_3
draw_
show_
text_prepare to face the guardians of hell!
wait_
dark_
play_map4_4
draw_
show_
text_chunky chunder chunks...from hell of course!
wait_
dark_
play_map4_5
draw_
show_
text_nearly there...don't give up now!
wait_
dark_
play_map4_6
draw_
show_
text_stop dragon your feet!
wait_
dark_
play_map4_7
pict_theend
draw_
show_
text_congratulations! you have completed gloom!
wait_
done_
```

Wenn die Finanzmittel bei **Sim City 2000** gleich zu Beginn hinten und vorne nicht ausreichen, man aber im Besitz des alten „Sim City" ist, ist der Tip von Jörg Gerbershagen vielleicht eine Überlegung wert: Da in der Ur-SIMulation ja per Caps-Lock-Taste und dem schönen Wörtchen FUND ja nach Herzenslust Geld gescheffelt werden konnte, läßt sich so eine gute Ausgangsbasis schaffen, die man dann ins aktuelle Sim-City-2000-Format konvertieren lassen kann. Der Reichtum nimmt dabei zwar ab, doch da neuerdings ja alles billiger ist, steht einer wohlhabenden Zukunft eigentlich nichts mehr im Wege.

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Um bei ***DSA - Die Schicksalsklinge*** an das Kartenstück von Tiomar Swafnildsson in Brendhil zu kommen, benötigt man nach Rolf Siegels Auskunft ein Empfehlungsschreiben von Umbrik Siebenstein aus Orvil. Dieser verlangt dafür jedoch einen Runenknochen, der sich im Besitz des Finsterlings Gorah befindet. Wenn man nun Umbriks Wegbeschreibung folgt, trifft man auf den Magier nebst seiner Monsterhorde und wird in einen relativ happigen Kampf verwickelt. Einfacher ist da eine komplett andere Methode: Sobald man von Hetman Tronde in Thorwal seinen Auftrag erhalten hat und Meister Dramosch in der Kriegsakademie behilflich war, sollte man sich mit den Wachen der Ottaskins, der Windzwinger, der Sturmkinder und der Otta von Garald Garaldson schlagen. Nach jedem dieser Kämpfe findet man neben Waffen und Schmuck auch einen Runenknochen als Bonus, mit denen man jetzt Isleif Olgardsson in Felsteyn und danach Yasma Thinmarsdotter in Clanegh bzw. Thoss abklappert. Letztere erwähnt nun auch Umbrik Siebenstein, bei dem man nach Annahme des Auftrages nur noch mal anklopfen muß, um die begehrte Empfehlung an Tiomar einstecken zu können.

Das Geheimnis um die unsichtbaren Monster aus der ***Black Crypt*** lüftet Alt-Rollenspieler Jens Bischoff. Die schönste „Maske der Wahren Sicht" wird der Party nämlich nicht das geringste nützen, solange ihr Träger, sprich: der Magier nicht Anführer der Gruppe ist. Dann allerdings sollten die Gegner in voller Pracht (oder Häßlichkeit) zu sehen sein.

Da aller guten Dinge drei sind, folgt überraschenderweise noch ein Rollenspielproblem, genauer gesagt ein scheinbar unzerstörbares Kraftfeld im 12. Level von ***Crystal Dragon***. Michael Sikucinski, Beschützer der Schwachen und Schrecken aller Monster, erklärt, wie's gemacht wird: Über dem Fenster auf der rechten Bildschirmseite, in dem bereits aufgeschriebene Zaubersprüche aufgeführt werden, befinden sich zehn kleine Kästchen, die die mögliche Spruchstärke der Zauber angeben. Sie lassen sich anklicken und multiplizieren so die Kraft eines Spells, was natürlich auch für den Verbann-Spruch gilt. Auf diese Weise dürfte sich das Kraftfeld ohne Probleme auflösen lassen.

Schwierige Probleme haben oft ganz einfache Lösungen, wie Bernd Fuss im Falle der ***Pizza Connection*** beweist. Der ganze Schnickschnack um Qualität und Ausstattung ist ja schön und gut, der Laden rollt allerdings erst an, wenn mindestens *vier* Standardpizzen auf der Speisekarte stehen! Tja, wenn sich nur alle Wirtschaftspleiten so einfach abwenden ließen…

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Gleicht Euer geliebter Rummelplatz eher einem Autofriedhof in der Nachsaison? Verschmähen die Leute Euren ***Theme Park*** wegen mangelnder Attraktionen, doch Ihr habt kein Geld, um welche zu errichten? Dann kommt Euch Mario Weus Schummelei vermutlich gerade recht: Dazu wird als eigener Name „Mark Lamport" und als Spitzname „Markl" eingegeben. Hält man nun im Spiel die C-Taste gedrückt, sollten die Geldsorgen Schnee von gestern sein; wer allerdings gleich Resultate sehen möchte, kann auch die Tastenkombinationen CTRL-Z oder ALT-Z (Y=Z!) ausprobieren und erhält so Zugriff auf alle existierenden Buden bzw. Fahrgeschäfte.

Direkt aus dem Einsatzgebiet im Krisenherd meldet sich Rolf Ittner zurück, der Lohn seiner Mühe waren jede Menge ***Zeewolf 2***-Paßwörter:

REQUIN: Mission 2
WOLFRAM: Mission 3
FULLMOON: Mission 4
OURAGAN: Mission 6
JMARGUS: Mission 8
STAG: Mission 9
KRAKEN: Mission 11
STATION: Mission 14
GBULL: Mission 16
STATIPAUSE: Mission 18
DOITNOW: Mission 20
SHIPDECK: Mission 23
GLOBOFF: Mission 25
BEHAVE: Mission 26
SHADOW: Mission 28
MAXFUEL: Mission 29
PELPAY: Mission 30
DOMINO: Mission 31
STEERDART: Mission 32

Der alte FRAMPAGE-Cheat aus dem Vorgänger funktioniert jetzt übrigens nicht mehr…

Einen Nachtrag hätten wir noch zu den ***Misadventures of Flink***: Sobald Ihr auf die bekannte Weise (siehe Februarausgabe) das Cheatmenü aktiviert habt, könnt Ihr dank Matthias Mette nun auch elegant durch den ganzen Level schweben. Dazu wird als erstes der Schlüssel als Spruch angewählt, und ein Druck auf den gelben (Spruch ausführen) Knopf des CD³²-Pads verwandelt Euch umgehend in eine „geistreichere" Form.

Ja, so eine Suche nach einem verschollenen Zepter wie in ***Cedric*** kann schon recht aufreibend sein, es sei denn, man hätte alle Levelcodes parat. Und, welch ein Zufall, genau die haben Gudrun Kreidl und ihr Sohn in langen Spielstunden für Euch herausgefunden:

Level 2:
GEKELEOPNAEL
Level 3:
HFOGKLEANOKG
Level 4:
IFEICPJBKKNJ
Level 5:
JBAKBLPCJKPJ
Level 6:
KDNMHHCDNEPP
Level 7:
LCKOADMELBGK
Level 8:
MNGALOGFHDAF
Level 9:
NMCCOPAGDDCE
Level 10:
ONPEGLIHIGHD
Level 11:
PDEGEEAILHEO

Für alle, denen ***Kid Chaos*** weder zu kindisch noch zu chaotisch, sondern einfach nur zu schwer ist, liefert Stefan Riedl nun die passende Schummelei: Einfach als Paßwort HARDASNAILS eingeben, schon steht dem verzeifelten Spieler ein Cheatmenü offen, in dem die Anzahl der Bildschirmleben auf unendlich gesetzt werden kann. Ein weiterer interessanter Code wäre ARCADEGAMES, mit dessen Hilfe man jeden beliebigen Endlevel anwählen kann.

Zum Schluß noch eine kleine Kuriosität, denn wie oft kommt es schon vor, daß Rollenspiele mit Cheats ausgestattet werden? Wer im schon etwas älteren ***Ishar 3*** an die volle Lebensenergie gelangen will, muß dazu laut Holger Dotzauer lediglich den Mauszeiger an den linken Bildschirmrand setzen und zusätzlich zum linken Mausknopf die CTRL-, ALT- und V-Taste niederhalten – schon ist die Party ein ganzes Stück fitter!

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Abandoned Places 2	4/95	Tip
Action Cat	7/95	Cheat
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Akira	4/95	Freezer
Akira	9/95	Codes
Aladdin	11/95	Cheat
Alfred Chicken	3/95	Cheat
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes
Alien Breed 3 – Tower Assault CD	11/95	Codes
Alien Breed 3 – Tower Assault	3/96	Cheats
Alien Breed 3D	12/95	Codes
Alien Breed 3D	1/96	Tips
Alien Breed 3D	3/96	Cheats
Alien World	5/92	Cheat
All Terrain Racing	4/95	Freezer
All Terrain Racing	7/95	Freezer
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 2	2/96	Klassiker
Bangboo	2/96	Codes
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Banshee CD	2/96	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Base Jumpers	4/95	Codes
Base Jumpers	5/95	Freezer
Base Jumpers	10/95	Cheats
Base Jumpers	3/96	Cheats
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Behind the Iron Gate	1/96	Codes
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Beneath a Steel Sky CD	3/95	Codes
Benefactor	10/94	Codes
Benefactor	2/96	Tip
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Bingi!	10/95	Tips
Bingi!	12/95	Tips
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Crypt	5/95	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Bomb Mania	2/96	Codes
Borobodur	11/92	Freezer
Breathless	3/96	Tips
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bubble & Squeak CD	2/95	Codes
Bubble & Squeak	10/95	Cheats
Budokan	7/95	Tip
Bug Bomber	2/93	Codes
Bulderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cabal	1/96	Klassiker
Cannonfodder 2	2/95	Tips/Freezer
Cannonfodder 2	3/95	Tips
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Coala	3/96	Cheats
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonization	10/95	Tips
Colonization	11/95	Tips
Colonization	12/95	Cheat
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Cosmic Spacehead	2/95	Codes
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystal Dragon Teil 1	5/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 2	7/95	Lösung
Crystal Dragon Teil 3	9/95	Lösung/Karten
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Erbe	9/92	Tip
Das Erbe 2	3/95	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Death Mask	4/95	Codes/Karten
Death Mask	5/95	Karten/Freezer
Death Mask	7/95	Freezer
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips.
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Clou!	4/95	Tip
Der Clou	1/96	Tip/Karte
Der Clou! CD	2/95	Codes
Der Clou!	3/96	Tips/Karten
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Reeder	11/95	Tips
Der Reeder	12/95	Tips
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Ditfell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Donk!	3/95	Cheat
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragonstone	2/95	Codes
Dream Web	3/95	Lösung
Dreamweb	1/96	Tip
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune	2/96	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeon Master II	11/95	Lösung/Karten
Dungeon Master II	12/95	Karten
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dyter 07	12/95	Klassiker
E-Motion	2/96	Klassiker
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elite II	10/95	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
Erben der Erde	9/95	Lösung/Cheat
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
Eye of the Beholder 2	2/96	Tip
Eye of the Beholder	10/95	Tip
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	2/96	Klassiker
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Fantastic Dizzy	11/95	Tip
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fate – Gates of Dawn	7/95	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Fears	12/95	Tips
FIFA International Soccer	3/95	Tips/Karten
FIFA International Soccer CD	2/96	Cheat
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flamingo Tours	7/95	Tips
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Amazon Queen	10/95	Lösung
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Gloom	10/95	Karten
Gloom	12/95	Tips
Gloom (1. Teil)	1/96	Lösung
Gloom (2. Teil)	2/96	Lösung
Goal!	9/93	Karten/Tips
Goblins	2/92	Codes
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hammerfist	2/96	Klassiker
Hannibal	9/93	Tips
Hanse – Die Expedition	11/94	Tips
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Heimdall 2	4/95	Tip
Heimdall 2	11/95	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hexuma	1/96	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hollywood Pictures	10/95	Tips
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Humans CD	12/95	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indiana Jones (Action)	12/95	Klassiker
Innocent until Caught	5/94	Lösung
International Karate	1/92	Cheat
Interphase	3/96	Klassiker
Ishar	11/92	Lösung
Ishar	5/95	Tip
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jungle Strike	2/95	Freezer
Jungle Strike	3/95	Karten
Jungle Strike	11/95	Tip
Jungle Strike CD	3/95	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
KGB	2/95	Tip
KGB	2/96	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
King Pin	9/95	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
King's Quest VI	10/95	Tips
Knightmare	3/92	Karten
Knightmare	2/95	Tip
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Fairghail	2/95	Tip
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Life & Death	9/93	Tips
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Litil Divil	2/95	Lösung/Karten
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Lollypop	9/95	Codes
Lords of the Realm	7/95	Tips
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Frz.
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad News	12/95	Tips
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marblelous	5/95	Codes
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mean Arenas CD³²	11/95	Cheats
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Monty Python's Flying Circus	3/96	Klassiker
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/92	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Ninja Warrior	1/95	Klassiker
Ninja Warrior	12/95	Klassiker
Ninja Spirit	1/96	Klassiker
Odyssey Teil 1	2/96	Lösung
Odyssey	3/96	Lösung
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
Oldtimer	5/95	Tips
Oldtimer	9/95	Tips
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Overdrive	12/93	Karten
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Paws of Fury	10/95	Freezer
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
Power Drive	4/95	Codes/Freezer
Power Drive	5/95	Freezer
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Premier Manager 3	5/95	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
ProjectX	7/95	Tip
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Qwak	12/93	Freezer
Quest for Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Reunion	9/94	Tips
Reunion	5/95	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Rise of the Robots	2/95	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Roadkill CD	4/95	Codes
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruffian	1/96	Codes
Ruffian	3/96	Cheats
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Ruff 'n' Tumble	3/95	Freezer
Rüsselsheim	11/94	Tips
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Golf	11/95	Freezer
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sensible World of Soccer	4/95	Tips/Karten
Sensible World of Soccer	1/96	Tip
Sensible World of Soccer	2/96	Tips
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Fighter	5/95	Tips/Freezer
Shadow Fighter	7/95	Cheat
Shadowlands	9/92	Lsg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow of the Beast II	1/96	Klassiker
Shadow Warriors	3/96	Klassiker
Shaq-Fu	2/95	Tips
Shaq-Fu	3/95	Freezer
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Skeleton Krew	4/95	Tips
Skeleton Krew	5/95	Cheat
Skeleton Krew	7/95	Karten
Skidmarks 2	7/95	Freezer.
Skyworker	4/95	Lösung
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Superfrog CD	2/95	Codes
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Stardust CD	2/95	Codes
Super Stardust CD	10/95	Cheat
Super Stardust CD	1/96	Codes
Super Street Fighter II	11/95	Tips
Super Street Fighter Turbo	1/96	Tips
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Syndicate	10/93	Tips
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
Theme Park	4/95	Freezer
The Misadventures of Flink	7/95	Tips/Karten
The Misadventures of Flink CD	2/96	Cheat
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
The Plague	1/96	Klassiker
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Gear 2 CD	2/95	Codes
Top Gear 2	3/95	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Tower Assault	2/95	Codes/Freezer
Tower Assault	3/95	Tips/Karten
Tower Assault	4/95	Tips/Karten
Tower Assault	12/95	Codes
Transartica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transartica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turrican	1/96	Klassiker
Turrican II	7/94	Cheats
UFO – Enemy Unknown	5/95	Tips
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Universe	12/94	Lösung
Unreal	3/96	Klassiker
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Valhalla: Before the War	10/95	Cheats
Viracop	10/95	Freezer
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whale's Voyage II	12/95	Lösung
Whirlwind Snooker	1/93	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Whizz	9/95	Cheat
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Worms	1/96	Cheat
Worms	2/96	Tips
Worms	3/96	Tips
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
X-It	5/95	Codes
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zeewolf	3/95	Codes/Freezer
Zeppelin	9/95	Tips
Zeppelin	1/96	Tips
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool 2	7/94	Freezer

Info-Paket gratis!!

Sie möchten noch weitere Informationen über unser Lieferprogramm??? - Dann fordern Sie doch einfach unser kostenloses Info-Paket an. In unserem Gesamtkatalog finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Produkte. Dazu erhalten Sie eine aktuelle Ausgabe unserer CD-News, die wir regelmäßig für die Mitglieder unseres Multimedia-Clubs herausgeben. - Hier gibt es übrigens auch Infos zu Sony Playstation und Sega Saturn!!

Multimedia

CD 32

Titel	Preis
Alien Breed 3D	59.90
Banshee	29.90
Bump & Burn	**12.90**
Communicator III	135.-
Castles II	29.-
Chuck Rock II	29.-
Dennis	29.95
Erben der Erde	55.-
Exile	36.-
Fields of Glory	19.90
Fire & Ice	14.90
Fury of the Furries	24.-
Gamer Gold Collection	19.90
Gamers Delight	19.-
Gloom	37.90
Guardian	49.90
Heimdall 2	33.-
Honeybee Joypad	39.-
Humans	24.-
Impossible Mission	19.90
Lamborghini	24.-
Nothing but Gifs	39.90
Out to Lunch	15.-
Overkill / Lunar C	15.-
Paws of Fury	33.-
PGA European Tour	**14.90**
Pinball Illusions	59.-
Photolite	39.90
Roadkill	59.-
Ryder Cup	29.-
Sensible Soccer	19.90
Speedball	34.90
Speris Legacy	59.90
Star Crusader	**54.-**
Super Streetfight. II Turbo	49.90
Super Methane Brothers	24.-
Super Skidmarks	**37.90**
Thomas Engine Pinball	37.90
Universe	29.-
Video Creator	29.90
Vital Light	12.90
Worms	**57.90**
Zool	29.-

Super Streetfighter II Turbo
CD32-Version: 49.90 DM
AGA-Disk-Version: 44.90

Amiga-Spiele

Titel	Preis
Aladdin AGA	59.-
Alien Breed 3D AGA	59.90
Approach Trainer	29.90
Behind the Iron Gate	**14.90**
Biing! ECS	79.90
Biing! AGA	89.90
Brainman	29.90
Bloodnet	24.-
Black Viper	65.-
Bombmania	29.90
Breathless	**59.90**
Cedric	69.90
Citadel	59.90
Coala	54.90
Colonization	89.-
Cruise for A Corpse	24.90
Crystal Dragon	17.90
Der Reeder AGA/ECS	je 59.90
Der Seelenturm AGA	69.-
Dungeon Master AGA	79.90
Embryo	**9.90**
Fears AGA	69.90
Help Compilation	39.90
Jaktar	49.90
Flight of Amazon Queen	69.90
Gloom AGA	34.90
Gloom Deluxe	49.90
Ishar 3	19.90
James Pond 3 AGA	19.90
Kingdoms of Germany	37.90
Lion King AGA	49.90
Megarts Hockey	29.90
Missiles Over Xerion	9.90
Nigel Mansell	29.90
Obsession AGA	**49.90**
Odyssey	34.90
Pinball Illusions AGA	59.90
Pinball Mania AGA	59.90
Ran Trainer	29.-
Reunion AGA/ECS	je 24.90
Rings of Medusa Gold	37.90
Sens. World of Soccer	59.90
Sensible Golf	65.-
Sim City 2000 AGA	79.-
Soccer Stars 96	69.90
Space Quest	29.90
Speedball	9.90
Speris Legacy AGA	65.-
Star Crusader AGA	**49.90**
Steve Davis Snooker	9.90
Super Skidmarks	34.90
Super Skidmarks Data	**24.90**
Super Streetfight. II Turbo	44.90
Super Tennis Champs	39.90
Thunderblade	14.90
Tile Move	29.90
Tubular Worlds	37.90
Turbo Trax	**9.90**
Virtual Karting	39.90
Vital Light	14.90
Whales Voyage II	69.90
Whizz	9.90
Wille Lemke Fussball	69.90
Worms	59.90

Amiga-CD

Titel	Preis
17 Bit Phase Four	19.90
17 Bit Fifth Dimension	39.90
AGA Experience	39.90
Amiga-Magazin CD 2&3 je	18.-
Amiga FD Inside	19.90
Aminet 6-11	**je 19.90**
Aminet 1&2	je 49.90
Animania	24.90
Artworx CD	24.90
Assasins Game Coll. 2	39.90
Brotkasten CD	29.90
C64 Sensations	24.90
Cinema Studio	34.90
Color Library	24.-
Do it!	29.90
Eric Schwartz CD	37.90
Fresh Fish 10	24.90
Gamers Delight 2	29.90
Giga Grafik 1-4	34.90
Giga PD 3.0	24.90
Gigantic Games 2	**9.90**
Goldfish 3	29.90
Megahits 7	29.90
Light ROM 3	79.90
LSD & 17 Bit Comp.	19.90
Maxon Cinema 4D Classic	65.-
Meeting Pearls 3	13.90
Network CD	34.90
Octamed 6	**49.90**
Online Library 1	39.90
Personal Suite	69.90
Prof. Fonts & Clipart	**9.90**
RHS-Color-Kollektion	27.90
RHS-DTP-Kollektion	19.90
Sci-Fi-Sensations	39.90
Speccy Sensations	29.90
Steuer Profi 95	49.90
Terra Sound Library	19.-
Texture Gallery	59.90
The Global Amiga Exp.	27.90
The Light Works	34.90
Turbo Calc 2.1	19.90
Ultimedia 3&4	44.90
Workbench Add-On	33.-
World of A1200	29.90
World of Sound	29.90
World Info 95	**29.90**
Xi-Paint 3.2	39.90

Euroszene 2 - 600 MB Amiga-Demos und Musik!!!! 38.-

Anwendungen

Titel	Preis
Animage	**199.-**
Adorage 2.5	199.-
Ami-File-Safe Pro	129.-
Amos The Creator	29.90
Asim CDFS 3.x	109.90
Cache CDFS incl. IDEFix	79.90
CD Write	64.-
CyberGraphX	69.90
Data Base Prof. 3.0	85.-
Deluxe Paint 5	**129.90**
Diavolo Backup Pro.	119.-
Directory Opus 5	**99.90**
Disksalv 3	69.-
Dos Control 6	69.-
Fibuman e	359.-
Final Copy 2	69.90
GP Fax	79.90
Guru ROM	89.90
Image F/X	379.-
Maxon CAD 2.5	289.-
Maxon Cinema 4D 3	289.-
Maxon Tools 2	84.-
Maxon Twist 2	289.-
Maxon Twist Organizer	84.-
Multimedia Experience	**79.90**
Picture Manager 2.0	99.90
Power Titler	74.90
Siegfried Antivirus	58.-
Siegfried Copy	69.90
Turbo Base	129.-
Turbo Calc 3.5	179.90
Turbo Print Prof. 4.1	109.90
Videoscape	59.90
Wordworth 4	79.90
X-Copy & Tools	44.-
X-DVE 2.0	**159.-**

Hardware

Artikel	Preis
A 1200 Magic	699.-
A 1200 Magic 170 HD	949.-
A 1200 Surfer 260 HD	**1149.-**
A 1200 mit 1 GB HD	1049.-
A 1200, 1GB HD, 4-f. CD	1299.-
Cybervision 64 4MB	799.-
Graffiti Videokarte	169.90
Graffito Digitizer S-VHS	259.-
M-Tec 1230 28 MHz	199.-
M-Tec SCSI für 1230	175.-
Megalosound Sampler	79.90
MIDI-Interface	59.-
Monitor Amiga 1438S	579.-
Nullmodemkabel	14.90
Squirrel SCSI-Controller	129.90
Surf Kit	**299.90**
SX32, 4 MB, 170 MB HD	**729.-**
Techno Sound Turbo II	129.-

Jetzt aufrüsten!!!!
4 MB RAM PS/2 für M-Tec- oder Blizzard-Turbokarten
125.- DM

CD-ROM Laufwerk für A 1200
4-fach speed, komplett
259.- DM

Versand & Laden:
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Straße 431,
47178 Duisburg-Walsum (B8)
Tel. 0203 / 4791607, 478650, Fax 0203 / 4792255

Versand: (ab 500.- versandkostenfrei)
Post-NN 9,- DM, VK (Scheck o. Bar) 6,- DM
Ausland (nur VK) 18,- DM

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

Action Cat	5/95	Action	64%
Addictor	2/95	Compilation	miserabel
A320 Airbus Vol. 2	3/96	Simulation	48%
Akira	4/95	Action	38%
Akira CD	5/95	Action	34%
Aladdin	**12/94**	**Geschicklichkeit**	**86%**
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%
Alien Breed 3D AGA-CD	**12/95**	**Action**	**87%**
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%
Anstoss World Cup Edition	**9/94**	**Sport**	**89%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%
Bongboo	11/95	Strategie	60%
Banshee A1200	9/94	Action	83%
Banshee CD	10/94	Action	83%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%
Battletoads	9/94	Action	22%
Battletoads CD	9/94	Action	19%
Bazza'n'Runt AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel
Big Four	10/94	Compilation	mittel
Bling!	2/95	Simulation	86%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%
Bomb Mania	1/96	Strategie	62%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Breathless AGA	1/96	Action	83%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%
Brain Man	7/95	Strategie	65%
Breathless AGA	1/96	Action	83%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bubble & Squeak CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**87%**
Bubble & Squeak	1/95	Geschickl.	85%/87%
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%
Bundesliga Manager Hat.	**9/94**	**Sport**	**91%**
C32 Gamer Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%
Caribbean Disaster	**3/96**	**Simulation**	**85%**
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%
Cedric CD	3/96	Geschicklichkeit	76%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschickhkeit	77%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Citadel	11/95	Action	77%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%
Classic Collection: Adventure	2/95	Compilaton	super
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%
Coala	1/96	Simulation	69%
Coala AGA	1/96	Simulation	70%
Colonization	9/95	Simulation	91%
Combat Classics 3	2/95	Compilation	gut
Corkers	10/94	Compilation	schwach
Cricket Masters	7/95	Sport	10%
Cross Check	1/95	Sport	50%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%
Dawn Patrol	3/95	Simulation	80%
D-Day	9/94	Strategie	63%
Death Mask	4/95	Action	65%
Death Mask CD	7/95	Action	67%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
Der Clou! CD	**9/94**	**Strategie**	**87%**
Der König der Löwen AGA	2/95	Geschicklichkeit	74%
Der Meister A1200	9/95	Simulation	48%
Der Meister A500	9/95	Simulation	46%
Der Reeder	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Reeder AGA	**10/95**	**Simulation**	**86%**
Der Seelenturm AGA	7/95	Abenteuer	79%
Der Seelenturm CD	9/95	Abenteuer	85%
Der Trainer	7/94	Sport	80%
Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%
Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doppelpass	2/95	Compilation	super
Dracula	7/94	Action	56%
Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%
Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%
Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%
Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%
Dungeon Master II AGA	**10/95**	**Abenteuer**	**85%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Embryo	11/94	Action	38%
Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%
Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%
Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%
Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%
Exile AGA-CD	12/95	Action	80%
Exile AGA	1/96	Action	80%
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%
Fears AGA	9/95	Action	88%
Fears AGA-CD	11/95	Action	85%
Fields of Glory	12/94	Strategie	56%
Fields of Glory	2/95	Strategie	44%
Fifa International Soccer	**12/94**	**Sport**	**85%**
Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%
Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%
Football Masters	7/95	Sport	39%
Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%
Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%
Fußball Total!	11/94	Sport	83%
Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Gloom	10/95	Action	?
Gloom AGA-CD	11/95	Action	?
Gloom Deluxe AGA	3/96	Action	?
Grand Ouvert 2	10/95	Strategie	66%
Guardian AGA	2/95	Action	68%
Guardian CD	11/94	Action	77%
Gunship 2000 CD	**9/94**	**Simulation**	**85%**
Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%
Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%
Heimdall 2 CD	9/94	Abenteuer	75%
High Seas Trader	7/95	Simulation	68%
Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel
Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut
Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut
Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%
Humans (CD)	7/94	Strategie	78%
Imagems	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%
In the Dead of Night	11/95	Abenteuer	48%
Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%
J. Pond 3 Op. Starfisch für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%
Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%
Jungle Strike	1/95	Simulation	85%
Jungle Strike CD	**3/95**	**Simulation**	**87%**
K 240	9/94	Simulation	77%
Kick Off 3	10/94	Sport	70%
Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%
Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%
Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%
Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach
Kingdoms of Germany	2/95	Strategie	70%
Kingpin Arcade Sports Bowling	5/95	Sport	62%
Kingpin Arcade Sports Bowling AGA	5/95	Sport	63%
Kingpin Arcade Sports Bowling CD	7/95	Sport	64%
King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%
Klondike & Demon	12/95	Strategie	52%
Last Action Hero	7/94	Action	44%
Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%
Leading Lap	11/95	Sport	73%
Litil Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%
Lollypop	7/95	Geschicklichkeit	75%
Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%
Lothar Matthäus Super Soccer	12/94	Sport	74%
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Mad News	**12/95**	**Simulation**	**85%**
Mad TV	1/92	Simulation	85%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Marblelous	3/95	Geschicklichkeit	66%
Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%
Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut
Monsters of Terror AGA	3/96	Action	58%
Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%
Myth CD	9/94	Abenteuer	48%
Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%
Oldtimer	3/95	Simulation	78%
Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%
Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%
Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%
Overlord	2/95	Simulation	58%
Paws of Fury	9/95	Action	62%
Penthouse Hot Numbers			
PGA European Tour	2/95	Sport	83%
PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%
PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%
Pinball Illusions	**12/94**	**Simulation**	**87%**
Pinball Illusions CD	**7/95**	**Simulation**	**89%**
Pinball Mania	**11/95**	**Simulation**	**86%**
Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%
Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%
Power Drive	3/95	Sport	58%
Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut
Premier Manager 3	1/95	Sport	66%
Primal Rage	12/95	Action	61%
Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%
Rally Championships	9/95	Sport	44%
Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%
ranTrainer	9/95	Simulation	33%
Real Genius	5/94	Strategie	28%
Reunion AGA	**3/95**	**Simulation**	**86%**
Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%
Rise of the Robots	**12/94**	**Action**	**91%**
Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%
Roadkill CD	3/95	Sport	82%
Roadkill AGA	7/95	Sport	80%
Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%
Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%
Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%
Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%
Ruff'n'Tumble	**11/94**	**Action**	**91%**
Ruffian	7/95	Geschicklichkeit	71%
Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%
Sensible Golf	9/95	Sport	55%
Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%
Sensible World of Soccer	**11/94**	**Sport**	**87%**
Shadow Fighter	2/95	Action	79%
Shadow Fighter AGA	4/95	Action	81%
Shadow Fighter CD	7/95	Action	81%
ShaqFu	2/95	Action	58%
ShaqFu AGA	3/95	Action	60%
Sierra Soccer World Chall. - Ed	7/94	Sport	70%
Sim City 2000	**12/94**	**Simulation**	**85%**
Sim Classics	**10/94**	**Compilation**	**super**
Simon the Sorcerer CD	10/94	Abenteuer	86%
Skat Royal	12/94	Strategie	51%
Skeleton Krew	3/95	Action	75%
Skeleton Krew CD	4/95	Action	77%
Skyworker	3/95	Simulation	48%
Soccermania	10/94	Compilation	gut
Soccer Kid CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Soccer Superstars	4/95	Sport	37%
Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Speedball 2 CD	10/95	Sport	72%
Speris Legacy	11/95	Abenteuer	81%
Speris Legacy AGA-CD	3/96	Abenteuer	79%
Stable Masters	7/95	Sport	46%
Star Crusader AGA	1/96	Simulation	74%
Starlord	9/94	Simulation	78%
Steel Business	11/94	Simulation	31%
Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Striker (CD)	7/94	Sport	45%
St. Thomas	12/94	Simulation	55%
Subwar 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
Subwar 2050 CD	2/95	Simulation	85%
Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Super Skidmarks	**5/95**	**Sport**	**85%**
Super Skidmarks CD	**10/95**	**Sport**	**86%**
Super Stardust	12/94	Action	79%
Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Super Street Fighter II Turbo (AGA-CD)	1/96	Action	82%
Super Tennis Champs	3/96	Sport	61%
Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Syndicate CD	10/95	Strategie	79%
Tactical Manager 2	12/95	Sport	62%
Team 17 Collection Vol. 1	**10/94**	**Compilation**	**super**
The Box	2/95	Compilation	gut
The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Theme Park	11/94	Simulation	77%
Theme Park	2/95	Simulation	69%
Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Thomas t. T.Engine & F. Pinball AGA	3/96	Simulation	44%
Tilemove	3/96	Strategie	58%
Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Trap'Em AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Triple Fun	2/95	Compilation	gut
Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Turning Points	10/94	Compilation	mies
UFO-Enemy Unknown	5/95	Strategie	70%
Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Universe	10/94	Abenteuer	80%
Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Valhalla Bevore the War	4/95	Abenteuer	44%
Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Virocop	9/95	Action	72%
Virocop AGA	9/95	Action	74%
Virtual Karting AGA	1/96	Sport	37%
Vital Light	10/94	Strategie	41%
Vital Light CD	3/95	Strategie	43%
Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Whale's Voyage II	9/95	Abenteuer	81%
Wheelspin AGA	10/95	Sport	66%
Whizz AGA	4/95	Geschicklichkeit	75%
Whizz	9/95	Geschicklichkeit	73%
Wild Cup Soccer CD	3/95	Sport	67%
World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Worms	**12/95**	**Stratgie**	**88%**
Worms AGA-CD	**1/96**	**Strategie**	**89%**
X-Treme Racing AGA	3/96	Sport	66%
Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Zeppelin Giants of the Sky	5/95	Simulation	73%
Zonked	11/94	Strategie	72%
Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
Zool 2 (CD)	**7/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**

PREVIEW

WORMS REINFORCEMENTS

Für dieses exklusive Preview konnten wir einen echten Insider als England-Korrespondenten gewinnen: Bis vor kurzem war Alan Bunker noch Pressesprecher bei Team 17 – wer würde also besser wissen, wie es mit den populären Kampfwürmern weitergeht?

Seit sie Ende letzten Jahres den Amiga im Sturm eroberten, sind die wirbellosen Truppen aus den Charts nicht mehr wegzudenken. Und die Telefonate unser Hotline lassen Außenstehende an die Konferenzschaltung eines Anglerclubs glauben, so oft geht es dabei um verwurmte Strategie. Da ist Verstärkung (deutsch für Reinforcements) natürlich höchst willkommen, zumal der eigentliche Nachfolger „Worms 2" noch ein paar Monate auf sich warten läßt. Zur Überbrückung dieser Zeit veröffentlicht Team 17 nun bald eine CD, auf der sich das Hauptprogramm und die „verstärkten" Daten der auch separat erhältlichen Add-On-Disk Worms Reinforcements befinden werden.

An Erweiterungen sind zunächst sechs ganz neue Landschaftstypen geplant, darunter der Strand und Schlachtfelder im Candy-Look, wie sie bislang den Würmern in der DOSe vorbehalten waren. Auch sollen wieder etliche vorgegebene Levels mit von der Partie sein, und Entwickler Andy Davidson arbeitet gerade an speziellen Routinen, um endlich alle verfügbaren Ressourcen aus den AGA-Chips zu kitzeln. Natürlich wird es auch neue Waffen geben, genau wie Verbesserungen der bereits bekannten Mordwerkzeuge: Die „Mole Bomb" soll sich bald so lange durch die Erde wühlen, wie man die Lunte eingestellt hat, Dynamit kann dann auch geworfen werden, und eine neue Benzinbombe wird besonders viel Schaden anrichten. Für die Freunde des englischen Humors will man die „Homing Pigeon", eine Taube mit Zielsucher, einbauen – und sogar ein explodierendes Schaf am Bungeeseil! Der Auftritt eines Beton-Esels, wie ihn Andy Davidson allen Ernstes in seinem Garten herumstehen hat, bleibt uns indessen noch bis „Worms 2" erspart…

Als zusätzliche Option steht demnächst die Windstärke vor der Schlacht zur Disposition, während es mittendrin neuerdings auch Unterstände für den Rückzug und mit Fallen gesicherte Waffenkisten geben wird. Die Anzahl der maximal möglichen Runden verdreifacht sich darüber hinaus von bisher drei auf neun. Dazu kommen selbstredend noch ein paar weitere Feinheiten, insbesondere bei der Grafik. Was die hier abgebildeten Fotos da nicht zeigen, sind die vermehrten Parallax-Ebenen oder Sonnenauf- und untergänge. Man wird sich allerdings

schon ziemlich lange vor der 256farbigen Optik aufhalten müssen, um wirklich alle Verbesserungen zu Gesicht zu bekommen. Aber „Worms" war ja noch nie ein Spiel, das einen so bald wieder losgelassen hätte.

Erfreulich auch, daß all die Feinarbeit nicht im luftleeren Raum entstand. Vielmehr hat man bei Team 17 jeden Verbesserungsvorschlag geprüft, der seitens der Kunden eingegangen ist. Daß dabei nicht jede Anregung verwirklicht werden konnte, versteht sich von selbst – Ideen wie ein geheimer Jesus-Modus (die Würmer wandeln über Wasser) oder ein Amselschwarm, den man auf den Feind hetzen kann, waren sogar den in dieser Hinsicht kaum zimperlichen Engländern einen Tick zu skurril. Schon eher wäre ein Stealth Bomber denkbar, der ganze Sektionen der Landschaft in verbrannte Erde verwandelt. Aber ein paar Überraschungen bis zum endgültigen Release muß man dem Hersteller schon zugestehen.

Zum guten Schluß noch ein paar interessante Infos über „Worms 2", die wir bereits für Euch in Erfahrung bringen konnten. Das Game soll rechtzeitig zum diesjährigen Weihnachtsfest erscheinen und dem Spieler noch mehr Interaktion ermöglichen. Beispielsweise sind benutzbare Fahrzeuge in der Diskussion, etwa Panzer oder U-Boote. Auch will man dann kleine Ungereimtheiten beseitigen, denn es muß ja nicht sein, daß Bäume in der Luft stehenbleiben, sobald der Boden unter ihnen weggesprengt wurde. Ein weiterer Streitfall war und ist die Größe der Sprites: Dickere Würmer könnten zwar schattiert und schöner animiert werden, doch fürchtet Team 17 bei einer solchen Hormonbehandlung um das niedliche Erscheinungsbild der Hauptdarsteller. Möglicherweise zu Recht, denn den artverwandten „3D Lemmings" der Konkurrenz hat die Mastkur am PC zuletzt auch nicht unbedingt gutgetan.

Doch warten wir's ab. Und das können wir dank des anstehenden Nachschubs ja auch in aller Ruhe tun, mit Reinforcements im Rechner ist Langeweile für Wurmdompteure kein Thema mehr. Und sollten Euch in der Zwischenzeit noch ein paar geniale Ideen für die Nachkriecher einfallen, dann wißt Ihr ja nun, daß sie bei Team 17 nicht auf geschlossene Ohren stoßen.

(Alan Bunker/mm)

WÜRMER IM NETZ

Weitere Infos, Tips, Tricks und Neuigkeiten zu „Worms" und anderen Spielen von Team 17 gibt es im Internet. Und weil es dank AT mittlerweile ja auch den „Amiga Surfer" und damit einen Weg ins Netz der Netze gibt, folgen hier nun die entsprechenden Maschen.

Unter der WWW-Adresse **http://www.team17.com** harren allgemeine Infos und Verzweigungen, u.a. auch zum in dieser Ausgabe erstmals vorgestellten Ballerdungeon „Alien Breed 3D II". Wer hier nun direkt zu den Würmern abbiegen will, der tippt **http://www2.team17.com/team17/T17/worms/index.html** ein – und landet auf einer Web-Page, wo nicht nur allerlei Geheimnisse von „Worms" gelüftet, sondern auch sehr witzige Custom-Levels und -Samples, ja sogar Liedertexte (!) von und für Wurm-Fans bereitgehalten werden. Zudem gibt es dort Links zu diversen „unofficial Sites" zum Spiel, und man darf sich in eine Liste eintragen, um regelmäßig neue Infos per E-Mail zu erhalten. Die Krönung ist aber sicher der „Worms-Chatchannel", wo man mit Wurmliebhabern aus aller Welt plaudern kann! (mm)

Wärmt schon mal die Kanonenläufe an, denn im Hangar von OTM Software wird gerade eine vielversprechende Horizontalballerei zum Flug in den Amiga-Actionorbit vorbereitet – mit opulenter Powerpräsentation an Bord!

Zugegeben, im ersten Anlauf konnten die englischen Newcomer nicht eben überzeugen: „Virtual Karting" erwies sich Anfang des Jahres als Rennspiel mit integriertem Kolbenfresser und fuhr daher in der Joker-Wertung auch bloß magere 37 Prozent ein. Besser gefällt aber bereits das in dieser Ausgabe getestete Söldnerspektakel „Watchtower", auch wenn es wegen teils übertriebener Härte nicht jedermanns Geschmack treffen dürfte. Doch in Sachen Spielbarkeit und Präsentation weist das Game ja durchaus in die richtige Richtung. Und zudem konnte man bei OTM Software für den Dritten im Bunde das versierte Programmierteam Intersect Development als Mitstreiter gewinnen. Aller guten Spiele sind also drei?
Warum nicht, denn wer auf bzw. mit klassische(n) Actionhighlights wie „Apidya" oder „Disposable Hero" flog, der ballert auch bei Atrophy richtig: Sechs horizontal scrollende Welten warten hier nur darauf, vom Piloten eines schwerbewaffneten Raumgleiters befriedet zu werden. Für Unfrieden sorgen dabei zwölf verschiedene Mittel- bzw. Endgegner sowie vielerlei Kleinvieh, auf dessen Animation der Hersteller ganz besonders stolz ist – er schwärmt da von mehr als 5.000 einzelnen Bewegungsphasen. Das Waffensystem unterliegt dagegen in weiten Bereichen noch strengster Geheimhaltung, nur daß die Laser, Zielsuchraketen und Begleitsatelliten genregemäß aufrüstbar sein werden, wollte man uns verraten. Ferner steht bereits fest, daß sich ein Mitsöldner jederzeit hinter das Ruder eines zweiten Raumers klemmen darf.

Daß die Grafik überzeugen kann, sieht an den Screenshots jeder selbst. Rund 300 Farben werden gleichzeitig am Monitor erblühen, wobei die surrealen Landschaften in ihrer Qualität fast schon eines Salvadore Dali würdig sind. Glaubt man den Codern, soll darin das Parallaxscrolling selbst bei maximalem Feindaufkommen nie ins Stottern geraten. Für die passende (weil nicht minder aufwendige) Begleitmusik sind bereits rund 3 MB an Speicherplatz reserviert, und den gewünschten Komfort sollen Routinen zur HD-Installation und individuellen Konfiguration von Stick, Pad und Tastatur garantieren. Daß nur der AGA-Chipsatz von CD³², A1200 und A4000 mit allen angedachten Features klarkommt, ist klar; daß im April mit der CD-Version auch etwa zeitgleich eine Disk-Fassung erscheinen soll, allemal erfreulich.
Es wird sich also hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe zeigen, ob Atrophy beim Gameplay in Spielspaßdimensionen vordringen kann, die noch keine Amiga-Ballerei zuvor erreicht hat: Beam uns auf die Testoberfläche, Jokey! (rl)

nie war er SO wertvoll!

AKTUELLE REPORTAGEN, HINTERGRÜNDE, MARKTÜBERSICHTEN, ONLINE-NEWS UND SOFTWARE-TESTS FÜR CD-FREAKS

JETZT GANZ NEU AM KIOSK!

MAG!!!

Ein Redakteur hat's schwör, und der Verleger ist nicht träger. Wieviel Wahrheit in diesem Spruch steckt, kann jetzt jeder selbst überprüfen – mit Greenwoods neuer Wirtschaftssimulation, die den rauhen Verlagsalltag einer Spieletestredaktion zum Thema hat.

Das Büro des Chefs

Arbeit, nichts als Arbeit – woher kennen wir das nur?

Ist die Arbeit in einer Redaktion wie der unseren wirklich das Paradies auf Erden? Um dieser oft gehörten Vermutung auf allen Amigas nachzuspüren, bietet sich dieses Spiel förmlich an. Der Hersteller hat nämlich umfangreiche Recherchen bei den führenden deutschen Zeitschriften vorgenommen, was ein möglichst lebensnahes Gameplay garantieren soll. So tritt der Amiga Joker z.B. als Rechnerkonkurrenz in Erscheinung, und originale Mitarbeiter sowie Spiele wurden namentlich nur leicht verballhornt eingebaut. Sie dürfen mittels eines Editors und einer Datenbank zudem eigenhändig berichtigt bzw. eigenmächtig abgeändert werden.

Im Spiel selbst nimmt man erst mal eines von drei Zielen ins Visier: Zwischen 1986 (wahlweise auch später) und 1995 soll entweder möglichst viel Kapital, der höchste Marktanteil oder ein vom Image, den Finanzen und der Auflage abhängiger Topscore erwirtschaftet werden. Dies geschieht per Menüs im monatlichen Rundenturnus, innerhalb dessen in Echtzeit agiert wird – je nach Schwierigkeitsgrad stehen für die Entscheidungen dann zwischen 5 und 13 Minuten zur Verfügung. Eine der ersten davon betrifft die Systeme, welche der zukünftige Bestseller berücksichtigen soll, also Schneider, Atari, C64, PC und/oder Amiga. Sodann stehen acht Layouts zur Wahl, ehe das Personalbüro beliebig viele freie und feste Redakteure anheuert. Deren Gehälter hängen von ihren Qualitäten ab, denn Kompetenz in bestimmten Genres sowie Erfahrung in Dingen wie Hardware oder Anwendungen haben nun mal ihren Preis.

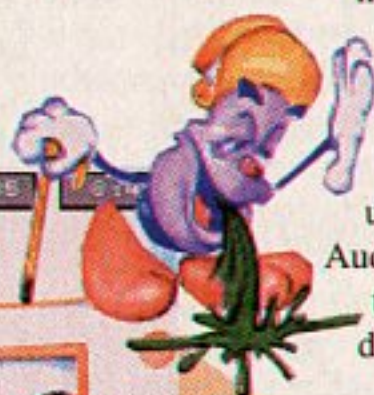
Zwecks rechtzeitigem Bezug von Rezensionsexemplaren (darunter möglichst auch Exklusivtests) sind frühzeitig Kontakte zu den Herstellern zu knüpfen – hier sollte der Chef auch mal selbst zum Telefon greifen. Korrespondenten mögen sich als nützlich erweisen, die Hauptarbeit wird jedoch von und in der Redaktion gemacht: Man beauftragt die einzelnen Mitarbeiter mit Rubriken wie Buchbesprechungen oder Messeberichten und verteilt die Testsoftware im Drag & Drop-Verfahren an seine Schreiberlinge. Dabei müssen Fähigkeiten und Auslastung der Mitarbeiter ebenso berücksichtigt werden wie die (an einer Farbsäule abzulesende) Zeit, die sie zur Bewältigung ihrer Aufgaben benötigen.

Wer neben einer Hotline auch einen Leserbriefservice einrichtet, steigert nicht nur seine Auflage, sondern erfährt auch aus Umfragen, was die Käufer vom Blatt halten. Bei der feschen Redaktionsassistentin werden Abonnenten und Werbekunden mit Preisnachlässen beglückt, und hier findet sich auch ein Urlaubsplan, den die Angestellten selbständig betreuen. Es empfiehlt sich daher dringend, die Freizeitwünsche von Zeit zu Zeit nachzukorrigieren, denn sonst kann es passieren, daß der Chef an Weihnachten die heißeste Produktionsphase des Jahres allein bewältigen muß…

Fast wie im richtigen Leben?

Die Redaktionskonferenz

Jeder Monat endet mit einer Redaktionskonferenz, bei der in Anklicksätzen etwa über die Einführung von Hitsternen abgestimmt wird. Mittels eines Balkens läßt sich dabei zudem einstellen, wie kritisch die Spiele bewertet werden und ob die bis dato fertigen Texte noch (seitenweise) zu kürzen sind – schließlich will das Verhältnis der Rubriken untereinander so fein aufeinander abgestimmt sein, wie im realen Joker vorgemacht; zudem spielt da auch der Kostenfaktor eine Rolle. Zum hoffentlich guten Schluß geht das Magazin dann in beliebiger Auflage und bei frei einstellbarem Verkaufspreis in Druck.

Auf gleiche Weise und unter Zuhilfenahme zahlreicher Statistiken lassen sich so zwei weitere Monatsschriften sowie zahllose Sonderpublikationen erstellen, wobei engagierte Chefredakteure mit den Routinearbeiten beauftragt werden können. Weil das alles natürlich nicht nur Geld bringt, sondern auch kostet, hilft die Hausbank gerne mit einem Kredit aus. Dort kann man aber auch seine Überschüsse gewinnbringend deponieren, sofern sie nicht in teure Werbekampagnen oder aufwendige Messestände investiert werden. Zahlreiche Zwischenereignisse sorgen derweil für Heiterkeit, während es optisch nicht ganz so amüsant zugeht: Zwar sind die Grafiken recht ansprechend gestaltet, jedoch kaum animiert; auch ist nur ein rundes Dutzend davon im Angebot. Dazu kommen sechs frei anwählbare und zusätzlich als Audiotracks abgelegte Pop-Melodien, die es kaum je in die Charts schaffen werden. Das Handling ist aber via Maus tadellos und mit dem Pad immer noch akzeptabel.

Die CD beinhaltet mit der CD³²-, der AGA- und der etwas farbärmeren, ansonsten identischen ECS-Version gleich drei Mag-Ausgaben, wobei die (auch auf Disk erhältlichen) Rechnerversionen 1 MB bzw. 2 MB RAM benötigen und sich auch von der Festplatte aus betreiben lassen. Abgesehen von dem fehlenden Video-Intro entsprechen sie der zeitgleich erschienenen PC-Variante, nur die dort vorhandenen Originalbeiträge der „ASM" wurden weggelassen. Aber wer braucht die schon, wenn zum Jahresende eine 96er-Edition mit Originalbeiträgen sämtlicher Joker-Magazine angekündigt ist? Eine Option zum Abspeichern von Spielständen hätte man indessen auch am CD³² sehr gut gebrauchen können.

Das abschließende Fazit bleibt einem überlassen, der es ganz genau wissen muß, nämlich unserem Herausgeber. Und Michael hat sich folgendermaßen zu Mag!!! geäußert: „Eine unterhaltsame Wirtschaftssim, aber wegen der Beschränkung auf zehn Spieljahre ein relativ kurzes Vergnügen. Und zudem nur ein scheinbar hochrealistisches, denn wäre die Produktion erfolgreicher Magazine in Wahrheit nur halb so einfach wie hier, dann gäbe es viel mehr davon!" (md)

So werden Spielemuster zugeteilt

Die Layouter bei der Arbeit

Genau wie bei uns: die fleißigen Redakteure

MAG!!!
(GREENWOOD)
VERLAGS-SIM

„SCHÖNER"	ECS	AGA	CD³²
	74%	75%	71%
GRAFIK	70%	72%	72%
ANIMATION	48%	48%	48%
MUSIK	62%	62%	64%
SOUND-FX	–	–	–
HANDHABUNG	76%	76%	69%
DAUERSPASS	78%	78%	72%

VARIABEL: 5 STUFEN

PREIS 99,– DM

CD

EINGABEMEDIUM	MAUS, PAD
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE (NICHT AM CD³²)
DEUTSCH	KOMPLETT

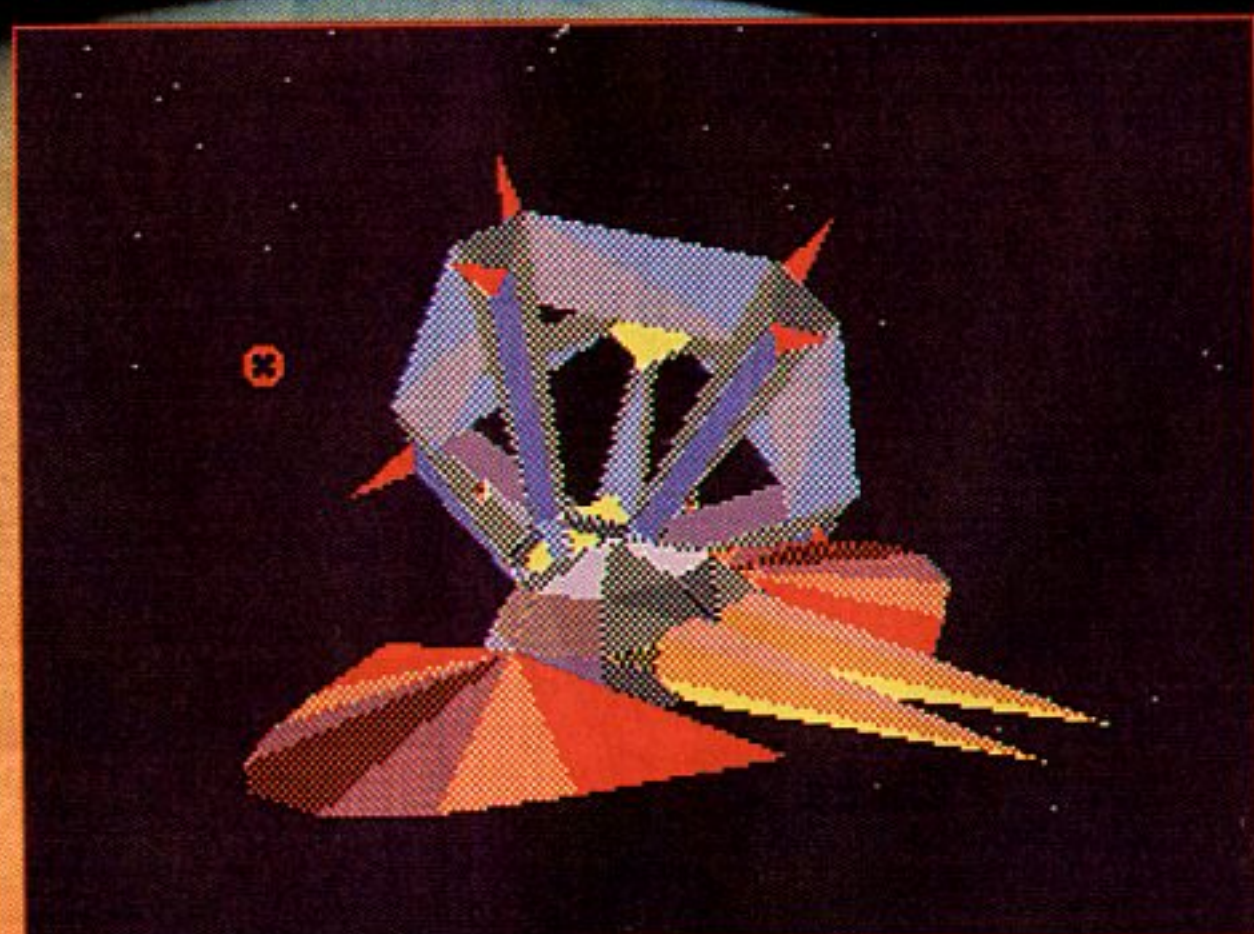
STAR CRUSADER

AGA ONLY

Wißt Ihr, wieviel Sternlein stehen? Wir haben keinen Schimmer, wissen aber, daß Sternschnuppen auf Amiga CD mangels Aufwertung seitens der Hersteller allzuleicht verglühen. Ein letztes Hurra auf diese löbliche Ausnahme von der schnöden Regel, und schon sind wir wieder auf Kreuzzug im All...

Immerhin drei Monate sind seit Erscheinen der Floppy-Version vergangen, und bereits unmittelbar nach dem Einlegen der Silberscheibe wird hier deutlich, daß man bei Gametek die Zeit nicht vertrödelt hat: Minutenlang und ohne nervtötende Nachladepausen flimmert da ein hochwertig gerendertes und unterhaltsam inszeniertes Movie-Intro über den Screen. Das ist ein um so größeres Vergnügen, als man Vergleichbares bisher allenfalls bei den aufwendigen Animationen der Team 17-Ballerei „Tower Assault" zu sehen bekam – dort aber nur im Briefmarkenformat, während sich die farbenprächtige Mega-Einleitung hier über den gesamten Bildschirm ausbreitet! Zum guten Ton gehören dabei wortwörtlich abgespacete Soundeffekte und Sprachausgabe, doch alles hat seinen Preis...

Hier besteht er in der benötigten Hardware, denn ohne zumindest einen AGA-Rechner mit Fast-RAM oder besser noch einer Turbokarte kommt der Highend-Vorspann nicht recht in Schwung. Das CD³² erhält erst dann Startgenehmigung, wenn die Konsole wenigstens mit Maus, Keyboard und Floppy-Laufwerk bzw. Festplatte zum Speichern von Spielständen ausgerüstet ist. Im Spiel macht die 3D-Optik dann aber leider selbst von der hochwertigsten Konfiguration kaum Gebrauch, denn die volle AGA-Farbpalette sucht man bei der hiesigen Polygongrafik nach wie vor ebenso vergebens wie etwa Texturen – dabei hätten die Gametek-Astronauten doch bloß mal einen der derzeit am Amiga so populären Ballerdungeons anfliegen müssen, um zu sehen, wie man es besser macht.

An der Spielbarkeit und dem fein geknüpften Handlungsfaden mit den vielen überraschenden Knoten gibt es indessen nichts auszusetzen: Wer als Roman Alexandria das Cockpit eines gorenischen Raumjägers, Aufklärers oder mehrzwecktauglichen Kombigleiters entert, um seine Karriere im Kampf gegen konkurrierende Alien-Rassen voran-

Die Außenansicht

Der Frachter, gleich kracht er...

Aaangriff!

zutreiben, kann also beispielsweise auch mal die Seiten wechseln, sollte er mit der aggressiven Außenpolitik seines Volkes nicht mehr einverstanden sein. Auf das grundsätzlich freiwillige Training im Simulator verzichten kann er hingegen nicht: zumindest dann nicht, wenn er die Karriereleiter hinauffallen will. Denn ob Top-Gunner oder Fahnenflüchtiger, allein diese Übungsmissionen gegen mehr als 40 verschiedene Raumer (mit optionalem Zugriff auf Unverwundbarkeit und unbegrenzten Waffenvorrat) garantieren die optimale Vorbereitung auf das wahre Pilotenleben. Ebenfalls unerläßlich ist es, die vorhandenen Informationen über Eigenheiten, Führer und technische Ausstattung der verschiedenen Kriegsvölker abzurufen und im Kartenraum den taktischen Lageplan gründlich zu studieren.

Wer schließlich noch beim ausführlichen Briefing gut aufgepaßt hat, den sollte der Verlauf der rund 100 Einsätze aber vor keine Rätsel mehr stellen. Denn auch wenn die Screentexte dabei nur mäßig ins Deutsche übertragen wurden, man kann ihnen doch folgen. Und für Englischkundige werden sie bei der CD-Version erstmals sogar vorgelesen! Welche Flügelleute am jeweiligen Einsatz teilnehmen und welches von den zehn möglichen Waffensystemen (Laser, Zielsuchbomben etc.) an Bord installiert wird, ist zunächst vorgegeben. Erst, wer sich die höheren Offiziersweihen erarbeitet hat, darf eigene Crews zusammenstellen und diese mit der Erledigung von Sonderaufträgen betrauen.

Die eigentliche Schlacht zwischen den Sternen ist dann aus der genreüblichen Cockpit-Perspektive zu sehen. Blicke seitlich oder nach hinten sind dabei nicht möglich. Nett gemeint, aber in der Praxis ziemlich zwecklos sind die Außenansichten, Hinterbord-, Waffen- und Zielbetrachtungs-Kameras. Die Steuerung ist dagegen eine Perle ihrer Zunft: Das feine Kombihandling mit Maus und Keyboard läßt die fehlende Unterstützung für Steuerknüppel vergessen, die alltagstauglichen Zielwerkzeuge arbeiten bestens, verschiedene Radar- und Infoscreen-Varianten sind jederzeit abruf- und auf die drei Cockpit-Bildschirme umschaltbar. Sehr praktisch ist außerdem die Möglichkeit, das eigene Tempo per Tastendruck an das des anvisierten Opfers anzupassen. Kurz und sehr gut, es kommt einfach Freude auf, wenn hier Satelliten ausspioniert, Frachter geplündert, Alien-Attacken in spannenden Duellen vereitelt oder Begleitschutzmissionen absolviert werden.

Also, Schwamm über die trotz possierlicher Effekte (aufblitzende Schutzschilde, flammende Triebwerke, nette Partikel-Explosionen etc.) völlig veraltete 3D-Polygongrafik, denn wer in diesen Space-Simulator nicht einsteigt, verpaßt einiges: eine nicht zuletzt mittels vieler CD-Zwischenmovies packend inszenierte Story, eine sehr hörenswerte Soundkulisse und ein astreines Gameplay mit erheblichem Tiefgang – kurzum, einen letzten Endes durchaus würdigen Nachflieger zum Klassiker „Wing Commander"! (rl)

STAR CRUSADER
(GAMETEK)
SPACE-SIMULATOR

78% „SCHÖNER"

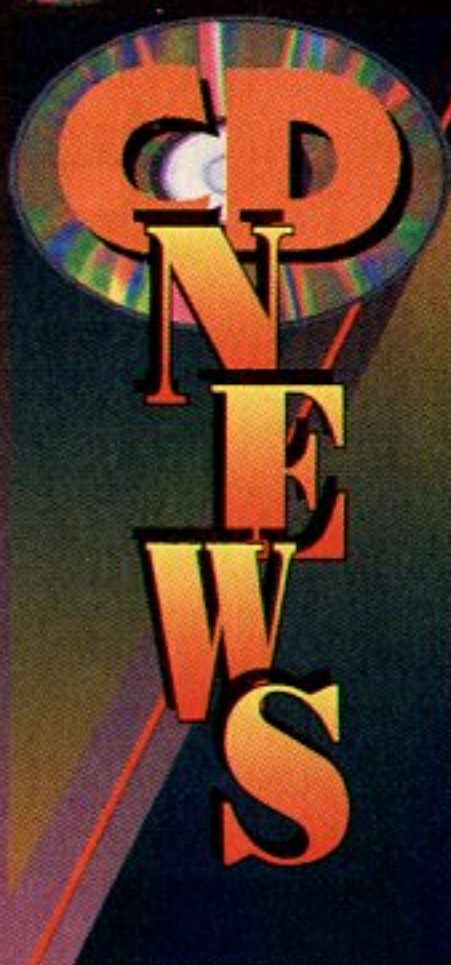
GRAFIK	68%
ANIMATION	59%
MUSIK	–
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	81%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 59,–

CD

EINGABEMEDIUM	MAUS/TASTATUR
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Teamwork ist der Feinde Tod

Ein Nahkampf unter Sternen

CD NEWS

DER AMIGA IN BEWEGUNG

Jetzt kommt Bewegung in bzw. auf den Amiga, und das im wahrsten wie auch schönsten Sinne des Wortes: Auf dem CD-Sampler „Animania Vol. 1" finden sich einige Dutzend teils todschicker Profi-Intros!

Die Movies sind teilweise auch von beachtlicher Länge und liegen in zwei unterschiedlichen IFF-Formaten sowie als FLI-Files vor. Dummerweise ist aber nur ein, zudem auf RAM-starke Rechner ausgelegter, IFF-Player auf der CD zu finden – wer die tollen Animationen direkt von der Silberscheibe abspulen will, erzielt hier mit den Voreinstellungen bloß ruckelnde Ergebnisse. Und weil die Dokumentation nicht erklärt, wie Abhilfe zu schaffen ist, hilft nur ein bißchen Experimentieren mit den Tool-Types weiter.

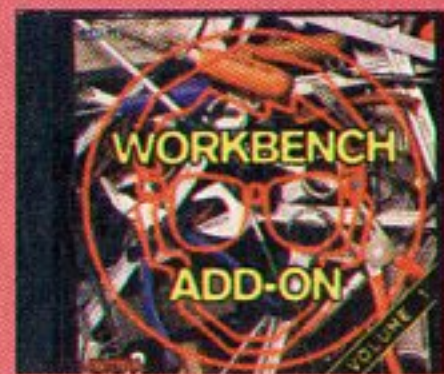
Trotzdem ist die 29 Mark teure Scheibe letzten Endes eine runde Sache, weshalb die Begleit-CD zur Mai-Ausgabe des MULTIMEDIA JOKERs auch einige Kostproben daraus enthalten wird. Wer nicht so lange warten will, der wende sich an die **Fa. Fischer, Tel.: 0511/57 23 58**

DAS JUBILÄUM IM NETZ

Wir gratulieren dem Aminet zum zehnten CD-Geburtstag: Nicht anders als ihre neun Vorgänger beinhaltet die Scheibe mit der Bezeichnung **Aminet 10** einen schier unerschöpflichen Fundus an aktuellen Tools, Utilities, Demos und Games. Ein Schwerpunkt liegt diesmal auf Schriftarten aller Art, dazu passend sind der Fonteditor „Typesmith 2.5" sowie das DTP-Progi „Pagestream 2.2" als Special- bzw. Vollversion inkludiert. Auch der Preis ist mit 25,– DM durchaus heiß und zu bezahlen in: **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78**

DIE VERBESSERTE WORKBENCH

Eine preiswerte Toolsammlung, die den Umgang mit der Workbench erleichtert – hat uns so was gerade noch gefehlt? Wir meinen schon, denn das schillernde Helferlein „Workbench Add-On" erweist sich bald als sehr nützlich.

So bietet diese CD allerlei brauchbare Tools für die tägliche Arbeit am Amiga; etwa das hervorragende Terminalprogi „Term", den bekannten Mac-Emulator „Shapeshifter" sowie diverse Programmiersprachen, Tracker-Module, WB-Commodities, Datatypes, Bildanzeiger und Movieplayer. Last but not least fehlen auch ein paar bekannte PD-Spiele wie „Thesius" oder „Deluxe Galaga" nicht. Die Programme sind fixfertig installiert und direkt von der CD startbar, liegen aber teils in der (abgespeckten) PD-Version vor – im Preis von 39,95 DM sind jedoch immerhin Vorzugsangebote für die Vollversionen enthalten. Alles weitere weiß: **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/ 78 87 78**

DIE FREUNDIN VOM AMT

Die Sensation ist perfekt: Nach den zahlreichen, vorwiegend durch Softwarefehler verursachten Pannen der vergangenen Wochen stellt die deutsche Telekom ihr Abrechnungssystem demnächst auf den Amiga um!

Ab dem ersten April 1997 plant man die einlaufenden Gebührentakte nicht länger mit Hilfe von Pentium-PCs zu *ver*-rechnen; statt dessen werden derzeit in allen digitalen Vermittlungsstellen Prototypen der kommenden Amiga-Generation mit PowerPC-CPU installiert: Dank des ab Werk inkludierten Depesche-Mode scheint nach der Telekom-Reform nur noch die Turbo-„Freundin" in der Lage zu sein, die Telefongebühren im gebotenen Tempo aufzuaddieren. Da greift man doch gleich wieder viel lieber zum Hörer, was?

Ab 26. April am Kiosk

DM 19,80 / sfr 19,80 / öS 158,–

NEU

DER SCHATZ IM SILBERSEE

WUNDERSCHÖNE GRAFIK
KOMFORTABLE BEDIENUNG
SPANNENDE RÄTSEL & ABENTEUER

KARL MAYS GROSSER KLASSIKER ALS GROSSES COMPUTERABENTEUER IN DER VOLLVERSION AUF PC CD-ROM

SPIELSPASS TOTAL!

MIT ALLEN ORIGINALEN BEIGABEN WIE ANLEITUNG UND HINTERGRUNDSTORY, TEST UND KOMPLETTLÖSUNG!

KOMPLETT DEUTSCH!

SILVER STYLE ENTERTAINMENT

Bisher kennt man die Berliner vor allem wegen ihrer für Ikarion erstellten Comic-Grafiken aus „Caribbean Disaster" und „Mad News" – mit „Der Produzent" soll man sie demnächst unter den Fittichen von Games 4 Europe auch als Entwickler eigener Spiele kennenlernen.

Firmengründer, Geschäftsführer und Alleskönner: Carsten Strehse

Für dieses Interview haben wir Carsten Strehse kennengelernt, den erst 22 Lenze jungen Gründer und Geschäftsführer von Silver Style Entertainment. Wie im folgenden zu erfahren ist, hat er mit seiner Firma noch viel vor – und jeden Abend einen arbeitsreichen Tag hinter sich: Ihm unterliegt neben der Leitung des Geschäftsbetriebs auch die praktisch aller anstehenden Projekte. Dazu entwirft er Konzepte, brütet neue Spielideen aus, ist als Grafiker sogar ein alter Hase und scheut auch vor umfangreichen Recherchen nicht zurück, wenn es darum geht, eine neue Handelssim um reale Daten zu bereichern.

?: *Du bist ein so vielbeschäftigter Mann, daß man als Interviewer unweigerlich ein schlechtes Gewissen bekommt. Und weil das so ist, können wir dich auch gleich ganz ketzerisch nach deinen Hobbies fragen.*

C.S.: Natürlich mußte ich meine persönlichen Interessen in den letzten Jahren erheblich zurückschrauben. So komme ich leider nicht mehr zum Kickboxen, und für Tae Kwon Do und meine Freundin muß ich mir die Zeit förmlich stehen.

?: *Weia, ein Kampfsportler – jetzt nur keine provokanten Fragen mehr stellen! Deshalb ganz harmlos: Wie vereinbart sich diese Art der Freizeitgestaltung mit deiner Liebe zu Wirtschaftssimulationen? Würde man da nicht eher etwas in Richtung „Street Fighter" erwarten?*

C.S.: Mag sein, doch der Mensch ist sich halt selbst ein Rätsel. Bereits in frühester Jugend habe ich mit Begeisterung Games wie „Hanse" oder „Die Fugger" gespielt, wahrscheinlich weil ich es einfach liebe, eine Firma aus dem Nichts aufzubauen und ganz nebenbei Unmengen von Geld einzustreichen.

?: *Wer nicht? Aber wie haben denn nun deine ersten Schritte zur Verwirklichung dieser Vorliebe in der virtuellen Realität ausgesehen?*

C.S.: Bereits mit 17 Jahren habe ich etliche Projekte für kleinere Verlage und Diskettenmagazine realisiert. Alles belangloser Kram, so daß ich mich nicht mehr an die einzelnen Titel erinnerne.

?: *Und das in deinem Alter, da helfen nur noch Knoblauchpillen! Welches ist denn das erste deiner Spiele, dessen du dich entsinnst?*

C.S.: Anno 1991 half ich bei Starbytes Simulation „Der Winzer" mit, für die C64-Version hatte ich sogar die Projektleitung inne. In den folgenden zwei Jahren habe ich dann bei der German Design Group an der Entwicklung von „Conquestador" und „Erben des Throns" mitgewirkt.

?: *Und dann sollte endlich der eigene Thron, sprich Chefsessel her?*

C.S.: Genau, denn 1993 habe ich Silver Style Entertainment gegründet; mittlerweile arbeiten sechs feste und rund 20 freie Mitarbeiter für mich. Im übrigen bin ich immer auf der Suche nach fähigen Grafikern, Codern und Entwicklern; falls sich also ein Leser angesprochen fühlt…

?: *…darf er sich gerne an folgende Adresse wenden: Silver Style Entertainment, Carsten Strehse, Utrechterstr. 10 in 13347 Berlin. Soviel zu unserem kleinen „Bündnis für Arbeit", jetzt zurück zum Thema. Denn obwohl die Firmengründung immerhin schon drei Jahre zurückliegt, hat man von Silver Style Entertainment bisher nicht sooo viel gehört. Woran liegt's?*

C.S.: Das war in erster Linie Pech, denn bereits 1994 hatten wir zwei Auftragsarbeiten für den Amiga und den PC schon fast bis zur Marktreife fertig entwickelt, als die Geldgeber Pleite machten. Das hat uns natürlich ganz schön zurückgeworfen. 1995

Die erste Wahrheit lag im Wein: Der Winzer

Die Eroberung des Marktes begann: Conquestador

Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen

Das erste Großprojekt in Eigenregie: Der Produzent

war dann aber wieder ein recht gutes Jahr, denn da konnten wir uns an der Grafikentwicklung der Amiga-Version von „Mad News" und der Gesamtkonvertierung von „Caribbean Disaster" austoben; dazu haben wir für das Bundespresseamt das PD-Game „Der rasende Reporter" gemacht.

?: *Hoffen wir, daß 1996 noch besser und eure erste große Eigenentwicklung ein Erfolg wird. Wer hatte denn die Idee zu „Der Produzent"?*

C.S.: Oh, die ist von mir – als Fan von Wirtschaftssims und Cineast lag die Thematik da einfach nahe. Auch weil es derzeit abgesehen von Starbytes „Hollywood Pictures" nichts Vergleichbares gibt. Insgesamt 30 Leute arbeiten nun schon ein Jahr an diesem Titel, wobei insbesondere die Recherche viel Zeit verschlang. Wir haben nämlich sehr darauf geachtet, daß etwa die Kosten für Filmstudios und Drehbücher oder auch die Gagen der Schauspieler der Realität entsprechen. Und schließlich soll das Spiel auch in einer englischen und eventuell sogar einer französischen Version erscheinen.

?: *Sind akribische Zahlenspiele nicht eher eine deutsche Domäne?*

C.S.: Action im Ausland, Simulationen für die Heimat – da sind wohl viele Vorurteile mit im Spiel. Meiner Meinung nach müssen hierzulande wie überall auf der Welt zwei Voraussetzungen für ein erfolgreiches Game gegeben sein: eine originelle und ansprechend umgesetzte Grundidee sowie gute Partner für den Vertrieb. Und all das hat „Der Produzent", welcher von so renommierten Firmen wie dem Publisher Games 4 Europe und der Agentur Selling Points vermarktet wird.

?: *Welche Projekte sollen denn zukünftig auf diesen Standbeinen dem Erfolg nachlaufen?*

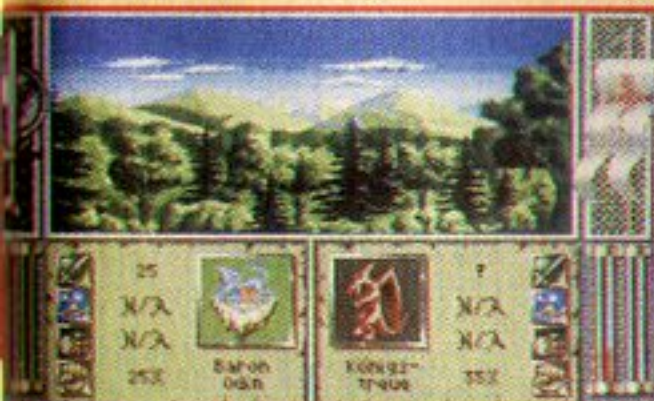
C.S.: Als nächstes planen wir ein Adventure und ein Strategiespiel. Zwar sollten beide bis zum Ende des Jahres fertig sein, derzeit tragen sie aber noch keinen Namen. Jedenfalls sollen diese Vorstöße in neue Genres qualitativ auch den Produkten der großen Companies Paroli bieten können. Langfristig wollen wir sämtliche Spielgattungen bedienen, nur die Action interessiert uns nicht.

?: *Aber gerade auf dem Gebiet der Adventures werden heutzutage doch von den Großen oft Millionensummen in die Entwicklung investiert – kann Silver Style Entertainment da mithalten?*

C.S.: Finanziell vorerst sicher nicht, doch geht Klasse letzten Endes immer noch vor Masse. Und daß sich gute Ideen auch bei vergleichsweise geringem finanziellen Aufwand international durchsetzen können, haben relativ kostengünstige Produktionen wie z.B. „Die Siedler" oder „Lemmings" längst bewiesen. So was verkauft sich allemal besser als sündteuer produzierter Schrott mit einem riesigen Werbebudget.

?: *Die Beispiele sind zwar keine Adventures, treffen den Kern der Sache aber trotzdem. Bleibt abschließend noch die Frage, wie du die Entwicklung des Amigas bzw. die von Amiga Technologies einschätzt.*

C.S.: Ich selbst bin begeisterter Amiga-User, und es gibt viele hervorragende Amiga-Programmierer – soweit es möglich ist, arbeiten auch wir hier auf diesen Rechnern. Leider gräbt sich Amiga Technologies aber derzeit durch ein überaus ungeschicktes Marketing und mangelhaften Service das Wasser ab. Denn wie bereits die von euch durchgeführte Umfrage gezeigt hat, ist hier mit Sicherheit eine Nachfrage vorhanden. Nur wird sie halt kaum befriedigt…

?: *Kein schönes, aber ein leider wahres Schlußwort. Damit bedanken wir uns für das Gespräch und wünschen dir und den Deinen viel Erfolg für die Zukunft! (md)*

Vor dem eigenen Chefsessel kamen die Erben des Throns

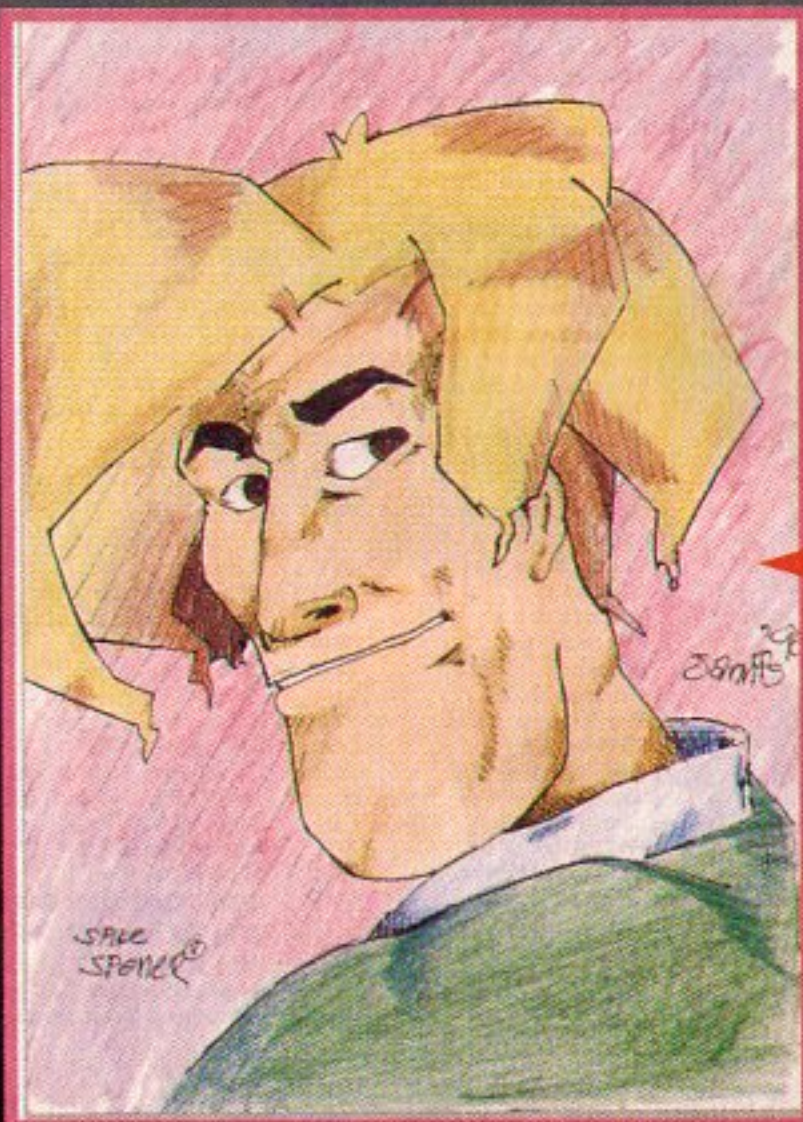
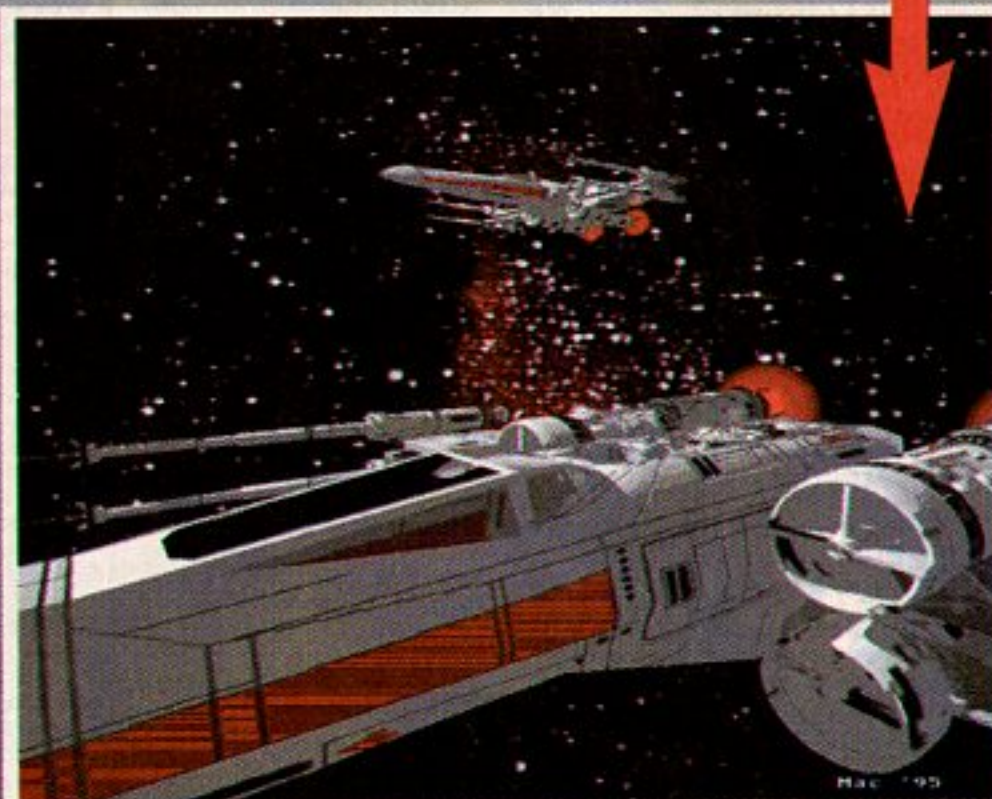
Die witzige Grafik im Silver Style: Mad News

Im Auftrag des Bundespresseamts unterwegs: Der rasende Reporter

Reife Insel-Optik: Caribbean Disaster

YEAH! DAS WAR'S! NACH STUNDENLANGEM, ZÄHEN RINGEN IST ER MEIN! DER ABSOLUTE HIGH-SCORE-REKORD!!!
The unbeatable
AMIGA
Yoker
ABER ICH MUSS IHN VERTEIDIGEN GEGEN HARDZOCKER WIE MAD MAX ODER TRICKY WERNERS LINKE CHEATS .... — HALT! IDEE!!! DAS SPIEL IST NUR AUF EINEM RECHNER INSTALLIERT...
...ERGO: DIE SICHERSTE CHARTBREAKER-PROPHYLAXE IST IMMER NOCH...
... AUF VORDERSTER HARDWARE-EBENE ZU REALISIEREN!!!

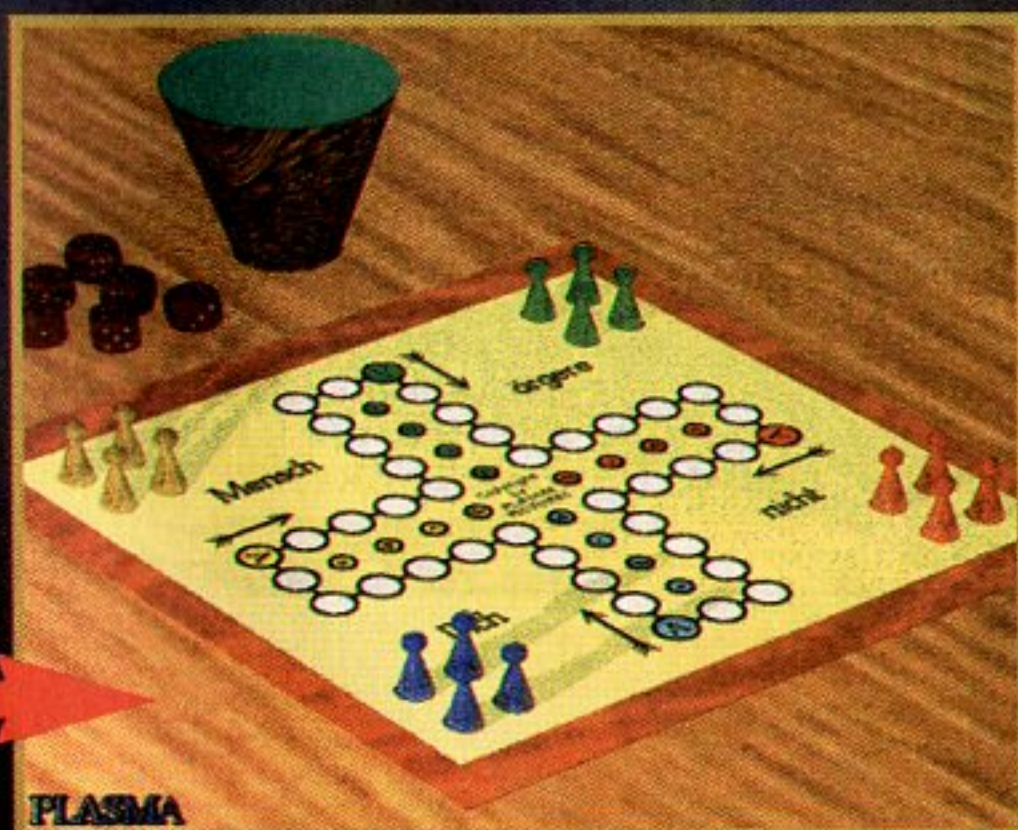
Helge Neumann hat seinen 1200er mittels „PPaint 6.4" und „DPaint 2" zum Gewächshaus umfunktioniert – und schon wuchert mitten in Recklinghausen der schönste Dschungel!

Beim Anblick dieser (besonders perspektivisch) schicken X-Wings stockt jedem wahren Sternenkrieger der Atem, stimmt's? Ihre Heimatbasis ist ein 1200er im mit allen erdenklichen Render- und Malprogis bepackten Towergehäuse, ihr Konstrukteur heißt Michael Schuh und wohnt in Rot am See.

Jannis Tegxizoglu aus Hagen ist ohnehin schon ein halber Profi und peppt diese Seiten nun zum wiederholten Mal mit seinem Comic-Helden Spike Spencer auf. Hey, wie wär's mal mit 'nem Game um den smarten Blonden?

Mit genügend Telent-RAM im Oberstübchen genügen bereits ein A500 und „DPaint IV", um beeindruckende Ergebnisse zu erzielen – wie uns Christian Sobotta aus Erfurt mit diesem edlen Fantasy-Szenario beweist.

Auf dem Monitor von Angelos Beckmann aus Bleicherode ist der Drache los! Ausgebrütet hat er ihn mit viel Phantasie und „DPaint IV AGA", als Brutkasten diente ein Amiga 1200.

Auch Michael Zimmer aus Saarbrücken ist ein alter Bekannter. Womit schon klar ist, daß auch dieses schmucke Wasserflugzeug auf seinem hochgerüsteten A1200 mit der Unterstützung von „Maxon Cinema 4D" gestartet sein muß.

Wer mit Bernhard Mönch aus Berlin „Mensch ärgere dich nicht" auf dem per A1200, „Reflections 2.5" und „ DPaint IV AGA" gerenderten Brett spielen oder seinem Amiga-Club beitreten möchte, der rufe ihn mal unter der Nummer 030/211 51 64 an.

Daß Softwarefirmen immer wieder künstlerischen Nachwuchs aus den Reihen unserer begnadeten Galeristen suchen, ist auch im April kein Scherz – sondern ein handfester Grund mehr, noch heute seine Bilder an uns abzuschicken!

Geniale Grafiker gesucht!

So sucht man bei New Generation Software (wo mit Carsten Wieland einer der populärsten deutschen Pixelkünstler beheimatet ist) in der Tat gerade noch kreative Köpfe für zukünftige Projekte. Wenn Ihr also den Schöpfern des witzigen DOSen-Abenteurers „Chewy" unter die Arme greifen wollt, schickt Bewerbungsunterlagen nebst einer Auswahl Eurer Werke an:

New Generation Software
Haarmeyers-Kamp 6
D-49586 Neuenkirchen

Doch nicht nur für die Arbeitssuche ist der Abdruck auf diesen Seiten ein Sprungbrett, denn wir lassen ja auch jeden Monat etwas springen: Im April ist es bleistiftsweise ein Exemplar der schicken Schillerversion von Gameteks STAR CRUSADER, die unter allen Einsendern verlost wird. Falls Ihr dabeisein wollt, müssen Eure Exponate lediglich auf weißem, unliniertem Papier oder digital auf Disk gebannt sein – und natürlich SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT. Das bestätigt Ihr uns bitte in einem Begleitschreiben, welches auch Infos zu Eurer Person und dem verwendeten Handwerkszeug sowie RÜCKPORTO enthalten sollte. Unsere Auswahljury wartet schon sehnsüchtig unter dieser Anschrift:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Weil Greenwood Euch MAG!!!

Der Bahnsteig ist noch völlig offen, aber das Ziel der Reise steht bereits fest: Anläßlich der neuen Verlagssim „MAG!!!" lädt Greenwood den Hauptgewinner dieses Wettbewerbs mitsamt Begleitung zu Andrew Lloyd Webbers Hit-Musical „Starlight Express" nach Bochum ein – MAGnifico!

Wer also gemeinsam mit Freund oder Freundin eine Show der Sonderklasse (für das auf Rollschuhen vorgetragene Fantasy-Spektakel „Starlight Express" wurde eigens eine Halle umgebaut) erleben will, der liest auf dieser Seite goldrichtig – wer alles über „MAG!!!" und damit den Anlaß dieses Wettbewerbs lesen will, der blättere bitte zum Test im CD-Teil zurück. Apropos CD-Teil(e): Hier gibt es nicht nur den schicken Kurztrip inklusive Anreise und Hotel für zwei zu gewinnen, sondern auch zwei Quadrospeed-CD-RÖMer für Euren Amiga! Dazu zwei RAM-Erweiterungen und natürlich auch einige Exemplare der brandneuen Wirtschaftssimulation.

Ohne die korrekte Antwort auf eine kleine **PREISFRAGE** bleibt Ihr allerdings auf alle Fälle daheim, und zwar vor einem unaufgerüsteten Rechner. Denkt also gut nach, und dann…

NENNT UNS DREI TITEL VON GREENWOOD ENTERTAINMENT

Daß der digitale Großverlag „MAG!!!" nicht unter den Nennungen sein darf, versteht sich wohl von selbst – aber für planvolle Denker sollte die Aufgabe trotzdem kein Amt sein. Das war nun aber genug versteckte Hilfestellung, jetzt geht's ans Eingemachte: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und die Mitarbeiter von Greenwood und beim Joker Verlag brauchen bzw. dürfen hier nicht mitarbeiten. Als Einsendeschluß haben wir den 12. April 1996 festgelegt, einen Reisetermin für den Hauptgewinner dagegen noch nicht. Das folgt dann in persönlicher Absprache und in Abstimmung mit seinen/ihren persönlichen Wünschen.
Ihr habt also über Ostern Zeit, um in aller Ruhe Eure Postkarten zu bemalen. Um bei der Verlosung dabeizusein, pinselt Ihr die gesuchten Lösungsworte darauf, einen leserlichen Absender sowie folgende Adresse:

JOKER VERLAG
„STARLIGHT EXPRESS"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DER HAUPTTREFFER

Zwei Karten zum Mega-Musical „Starlight Express" inklusive Zugfahrt und Doppelzimmer in einem Bochumer Hotel. Achtung: Zumindest ein Volljähriger sollte an der Reise teilnehmen.

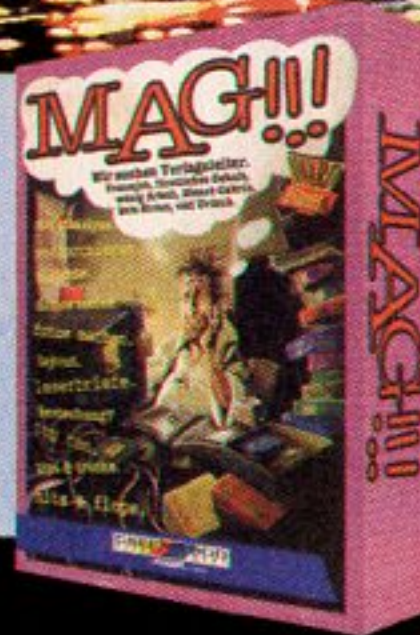
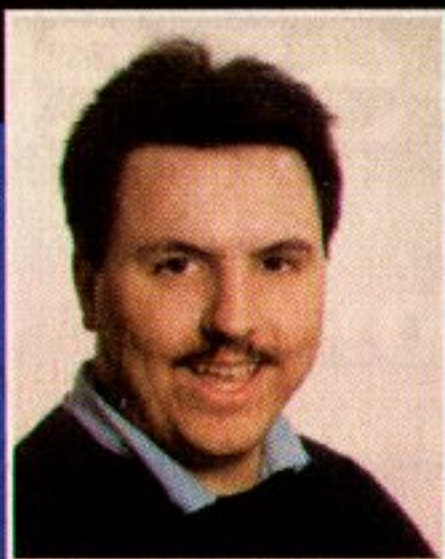
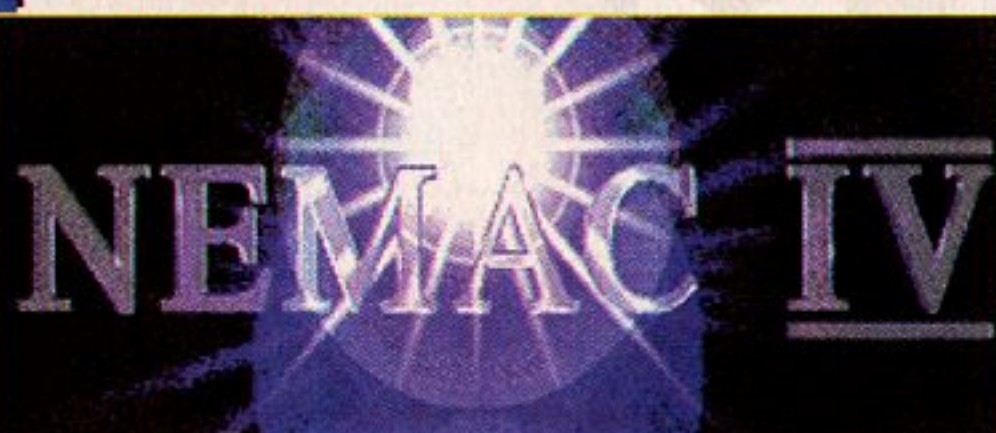
DIE CD-RÖMER

Auf dem zweiten und dritten Rang warten je ein CD-ROM mit Quadrospeed-Power für Euren Amiga!

DIE RAM-BÖCKE

Für den Vierten und Fünften im Bunde gibt es je eine starke RAM-Erweiterung für den A1200!

DIE VERLEGER

Mehr als nur Trostpreise sind die fünf Exemplare des neuen Spiels „MAG!!!" auf den Rängen sechs bis zehn – wahlweise als ECS-, AGA- und CD-Version, also gebt bitte für den Fall des Falles Euer System an.

DER JOKER IM PC-SPIEL
INFOTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER
APRIL 4/96
PC JOKER
JOKER VERLAG
AUCH ALS PC JOKER TOTAL MIT BEGLEIT-CD
MIT NEUER OBERFLÄCHE, DEMOS, SPIELEN, SAVESTÄNDEN, 50 LEVELS FÜR „WARCRAFT 2"
UND DER VOLLVERSION VON „SIM CITY"
ÜBER 35 AKTUELLE SPIELE IM TEST
CIVILIZATION 2 • MAG!!!
WING COMMANDER IV
EARTHSIEGE 2 • DESCENT II
SILENT THUNDER • NBA LIVE 96
EARTHWORM JIM 2
EXTREME GAMES
BIG RED RACING
GRAND PRIX II
COLONY WARS 2492
11 HIGHLIGHTS VON MORGEN
DIE SIEDLER II • DIE FUGGER II
FANTASY GENERAL • STAR GENERAL
TERRA NOVA • NORMALITY
Jede Menge Informationen
PENTIUM 166 IM PRAXISTEST
INTERVIEW MIT SSI-CHEF CHUCK KROEGEL
AKTIVURLAUB, HARD- UND SOFTWARE ZU GEWINNEN
AB SOFORT OPTIONAL AUCH FÜR 14,80 DM ALS
PC JOKER total
MIT RRRRANDVOLLER CD!
PC JOKER total
DIE RRRANDVOLLE BEILAGSCHEIBE MIT
4/96
14 SPIELE-DEMOS, 12 SHAREWARE-SPIELEN, 12 SHAREWARE-TOOLS, 16 PATCHES, 10 WIN 95-PROGRAMMEN, 50 WARCRAFT 2-LEVELS, 84 SPIELE-SCREENSHOTS UND ÜBER 50 SAVESTÄNDEN
MIT NEUER OBERFLÄCHE FÜR DIE BEGLEIT-CD, DEMOS, SPIELEN, SHAREWARE, SCREENSHOTS UND SAVESTÄNDEN.
PLUS 50 LEVELS FÜR „WARCRAFT 2"
UND DER VOLLVERSION VON „SIM CITY"!!!
JETZT WIEDER NEU AM KIOSK

Dem 25jährigen Helmut Sauter aus Langenargen ist ein bisher absolut einmaliges Kunststück geglückt: Er hat ZenTeks Texture-Dungeons noch vor uns einen Testbesuch abgestattet! Doch während Helmut dort durch die Shareware-Labyrinthe irrte, war Richy inzwischen ja schon im Vollpreis-Verlies...

DAS SPIEL

Bei „Nemac IV" handelt es sich kurz gesagt um eine grafisch geniale 3D-Ballerei, wobei sich dieser Test auf die drei Levels der Sharewareversion stützt – die Registrierung für eine Fassung mit weiteren 27 Abschnitten kostet 50,– DM. Unterstützt wird hier grundsätzlich so ziemlich alles, was auf dem Amiga draufsteht; nur eine 68020-CPU, Kickstart 2.0 oder höher, 2 MB RAM und eine Festplatte werden vorausgesetzt. Grafisch gesehen sieht's sogar noch besser aus, denn sämtliche Chipsets können zum Einsatz gebracht werden, dazu sogar Grafikkarten und die „i-glasses!". Die Screengröße läßt sich fast stufenlos einstellen, und an Auflösungen stehen von Lo-Res bis High-Res Interlace diverse Modi zur Verfügung. Zu beachten ist dabei jedoch, daß man für flüssiges Spielen bei maximaler Bildschirmgröße schon unter Lo-Res eine 68030er-CPU mit 50 MHz und mehrere Megabyte an Fast-RAM haben sollte.

DAS GAMEPLAY

Gesteuert wird (zumindest in der Drei-Level-Version) mit der Tastatur. Die diversen Waffen wie MG, Plasmawerfer, Granaten und Zeitbomben werden dabei mit den linken Shift-, Alt-, Amiga- und Ctrl-Tasten abgefeuert. Ansonsten läuft man eben herum, sucht nach Schlüsseln für Türen und verzweifelt fast am herben Schwierigkeitsgrad: wegen vieler Feinde, wenig Munition und dem kompletten Fehlen einer vernünftigen Padsteuerung à la „Gloom". Trotzdem macht es Spaß, die gehenden und schwebenden Roboter mit seinen Waffensystemen (drei zur gleichen Zeit) über den Jordan zu pusten. Hervorzuheben ist auch das geniale Automapping, welches sich während des Spiels einblenden läßt.

DAS FAZIT

Endlich ein Spiel, mit dem man den PC-Usern zeigen kann, was im Amiga steckt – wenn etwas drinsteckt. Denn obwohl die Minimalkonfiguration noch halbwegs moderat klingt, ist dieses Game doch eindeutig für High-End-Rechner konzipiert. Daher lautet die Devise aufrüsten. Oder abwarten, was der Joker im Vergleich zur Genrekonkurrenz über Nemac IV zu sagen weiß. (Helmut Sauter)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Tja, das Warten ist ja nun mit dieser Ausgabe vorbei: Erstmals haltet Ihr ein Heft mit Leser- und Originaltest zum ein und demselben Titel in Händen! Damit es nicht das letzte Mal war, warten wir weiterhin auf Spielerezensionen von Euch, die rund eine Schreibmaschinenseite lang sein sollten – das Objekt der Testbegierde darf dabei aber auch ruhig bis zu zwölf Monate auf dem Buckel haben. Bewertung, Altersangabe sowie Paßbild des Autors dürfen indessen nicht fehlen, damit wir den (ausgeschlossenen) Rechtsweg freimachen. Er führt schnurstracks zu dieser Adresse:

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

NEMAC IV
ZENTEK

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
84%		77%
95%	GRAFIK	83%
85%	ANIMATION	85%
75%	MUSIK	81%
90%	SOUND-FX	79%
70%	HANDHABUNG	84%
80%	DAUERSPASS	70%

ZEEWOLF 2

WILD JUSTICE

Über ein Jahr hat sich die wildgewordene Justitia mit ihrem Anflug auf den Amiga Zeit gelassen, dabei herrschte doch stabiles Wetter: Die Bordcrew von Binary Asylum meldet eine isometrische Polygon-Ballerei nach vertrautem Muster.

Wolf-Gang, der Zweite

Die Ausgangslage

Das hochkarätig besetzte Team um Andy Wilton, Bob Wade und Andy Smith (einst alle in Tester-Diensten beim untergegangenen ACE-Magazin) hat sich mittlerweile von Vertriebspartner Empire verabschiedet und den Zweitwolf in Eigenregie produziert. Am Screen merkt man davon jedoch nicht allzuviel, denn wie beim Vorgänger basiert die Game-Engine wieder auf David Brabens altem 3D-Knaller „Virus": Das Einsatzgelände kombiniert die simulationstypische Polygongrafik mit der neuerdings für Actionspiele charakteristischen Iso-Perspektive, wie sie z.B. auch bei Electronic Arts' Wüstenkrieg „Desert Strike" zum Einsatz kam. Das Auge des Betrachters schwebt dabei im Winkel von etwa 45 Grad über der Umgebung, während es den namensgebenden Heli beim Spionieren, bei Rettungsmissionen oder einem Begleitschutzauftrag beobachtet. Als Hardware-Grundlage reicht dafür ein Standard-500er aus, doch richtig flüssig bewegt sich die 3D-Grafik erst ab einer 68020-CPU. Am schönsten rattern die Rotoren freilich, wenn man sie auf einen A1200 mit Fast-RAM montiert.

Ein Bohrturm, gut bewacht

Wie ist der Stand der Dinge?

Das Gameplay

Die Handlung beginnt irgendwann in der Zukunft, denn die im ersten Teil schon besiegt geglaubte Ecliptico-Company versucht erneut mit allen militärischen Mitteln, die Regierungsgewalt an sich zu reißen. Als Retter in der Not tritt der per Stick locker und leicht kontrollierbare Zeewolf-Hubschrauber auf. Er läßt sich mit der Maus zwar noch raffinierter manövrieren (z.B. auch rückwärts), legt dann allerdings ein weitaus diffizileres Handling an den Tag.

In 32 Missionen werden mit diesem Gerät nun Geiseln und Vermißte im Feindesland geborgen, Invasionskommandos eingeschmuggelt, Flak-Stützpunkte und Radaranlagen zerstört oder Ölbohrplattformen in Besitz genommen. Man kann auch gestrandetes Kriegsgut an den Greifhaken nehmen – und muß dann sehen, wie man mit dem stark veränderten Flugverhalten klarkommt. Angreifende Panzer-, Flug- und

Ein Flieger am Haken

Einmal nachtanken, bitte!

Brent Spa, bist du es?

Schiffsverbände stören bei der Erledigung der vor jedem Start genau erläuterten Aufgaben, doch keine Sorge: Der Heli steckt einige Treffer und Kollisionen weg, zudem ist sein Vorrat an Treibstoff, MG-Muni, Lenkraketen und Zielsuchprojektilen recht großzügig bemessen. Und häufig befindet sich ja auch ein Airport bzw. Flugzeugträger in der Nähe, der gegen bare Münze zusätzlichen Nachschub herausrückt. Also alles noch so, wie es alte Zeebären bereits kennen.

DIE NEUERUNGEN

Geändert haben sich gegenüber dem Vorflieger vor allem Details wie die überarbeiteten Anzeigen für das Punktekonto und den Zustand des Vogels. Auch das Aussehen der Einsatzgebiete ist nun deutlich abwechslungsreicher, und die Missionen wurden besser aufeinander abgestimmt. Dadurch erhalten Einsteiger nicht gleich zu Beginn den Game Over-Gnadenschuß, und Fortgeschrittene werden vom unerbittlich ansteigenden Schwierigkeitsgrad langfristig motiviert. Es gibt auch zahlreiche neue Gebäude, Fahrzeuge und Angreifer, die sich hier zudem frühzeitig blicken lassen – damit man nicht stundenlang fighten muß, um endlich einen interessanten, weil bisher unbekannten Gegner vor die Flinte zu bekommen. Außerdem darf man den Heli-Knüppel nun gelegentlich gegen die Steuerungsinstrumente eines Panzers, Patrouillenboots oder Senkrechtstarters eintauschen; inklusive dem Zugriff auf die jeweiligen Waffensysteme.

Schon vom ersten Flugwolf bekannt sind dagegen ein paar kleine, aber feine Einrichtungen, die das Pilotenleben leichter machen. Die Rede ist von der halbautomatischen Zielsuchfunktion für die (jederzeit umschaltbaren) Waffen, dem permanenten Radarausschnitt und dem praktischen Taktikscreen. Auf letzterem bekommt man einen Überblick über den aktuellen Stand der Dinge, während die Schlacht im verkleinerten Spielfenster weitertobt. Der (komplette) Radarschirm zeigt neuerdings auch nur noch aktive Objekte an, abgeschossene Ziele bleiben also nicht mehr wie früher als verwirrende, weil gegenstandslose Leuchtpunkte erhalten.

DIE PRÄSENTATION

Nicht kriegsentscheidende Gimmicks wie Zwischenbilder oder ein Intro sucht man nach wie vor vergeblich, dafür gefällt das 3D-Schlachtfeld selbst nun viel besser als vor gut einem Jahr: Es scrollt merklich schneller und ist erheblich bunter geworden. Dazu erfreuen wieder hervorragende Animationen das Auge, wenn etwa MG-Salven das Wasser aufwühlen, abstürzende Feindhelis malerisch in Richtung Erde trudeln und getroffene Panzer erst noch ein bißchen qualmen, ehe sie explosiv in Schutt und Asche verglühen. All diese Aktionen werden auch von den passenden Tönen begleitet, so wie man bereits beim Erscheinen des Titels mit Marschmusik auf das kriegerische, aber nicht unbedingt brutale Gameplay eingestimmt wird.

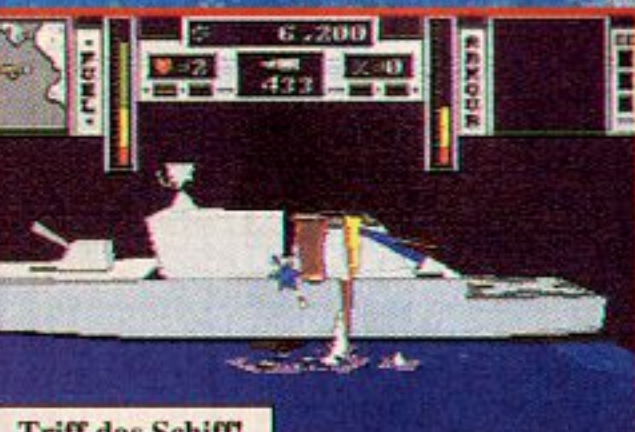
DAS FAZIT

Natürlich hätten sich die vorgenommenen Verbesserungen letztlich ebensogut per Datadisk realisieren lassen, aber Schwamm drüber – genau wie über die fehlende HD-Installationsmöglichkeit und die sinnlose Handbuchabfrage. Denn der entscheidende Vorzug von Zeewolf 2 macht das alles wieder wett: Nirgendwo sonst erlebt man am Amiga zur Zeit so spannende und actionreiche Flugstunden! (rl)

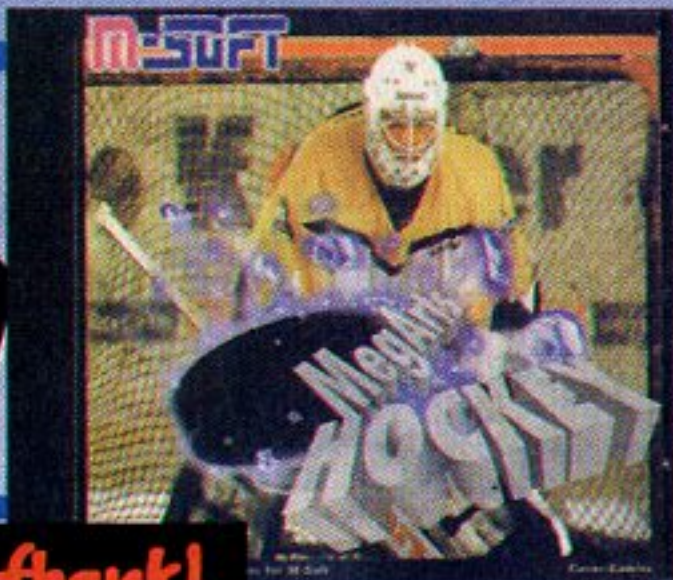
Ein Öltank nach getaner Arbeit

ZEEWOLF 2
(BINARY ASYLUM)
3D-LUFTKAMPF

77% „WILD"

GRAFIK	63%
ANIMATION	76%
MUSIK	77%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	80%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 59,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN

Triff das Schiff!

Kuwait, du hier?

MegArts HOCKEY

Sunflowers' „Crosscheck" war ja spielerisch tatsächlich ein Foul, anderthalb Jahre später holt nun M-Soft dasselbe Team nochmals aus der Kabine. Es folgt also der kurioseste Vergleichstest, seit es Eishockey am Amiga gibt!

Ab auf die Strafbank!

Wer schwitzt nun in der ersten Reihe?

Für dieses Eis gibt's keinen Preis

ERSTES DRITTEL

Obwohl seit „Crosscheck" keine Eishockey-Mannschaft mehr ins Amiga-Stadion eingelaufen ist, hat das ältere Team hier immer noch die schickeren Trikots. Will sagen, daß die Cracks von M-Soft nur von einer Jewel-Box (also der handelsüblichen CD-Verpackung) umhüllt sind und ihr Coach sich mit einem ausgedünnten Handbuch begnügen muß. Doch verlangt er auch einen niedrigeren Eintrittspreis, weshalb es nach den ersten 20 Minuten unentschieden steht.

ZWEITES DRITTEL

Bei den Optionen schenken sich die Kontrahenten absolut nichts: Hier wie dort warten zehn Nationalmannschaften unterschiedlicher Spielstärke auf den Einsatz in Einzelmatches gegen Freund oder „Freundin"; dazu kommt ein Turnier, wo sämtliche Teams nacheinander zu besiegen sind. Zwei Divisionen beeinflussen zusätzlich den Schwierigkeitsgrad, auf die Abseitsregel kann verzichtet werden, und auf Wunsch pfeift der Schiri nur bei Fouls. Beide Trainer dürfen die Blockbildung ihrer 14 Schützlinge, die sich in den Werten für Angriff, Verteidigung und Tempo unterscheiden, selbst in die Hand nehmen. Auswechslungen der Reihen erfolgen dann per Funktionstasten, oder der Rechner kümmert sich automatisch darum. Die Spieldauer beträgt jeweils dreimal zwei, vier bzw. acht Minuten, denn für die Originallänge von 20 Minuten pro Drittel reicht offenbar die Puste der konditionsschwachen Sportler nicht.

LETZTES DRITTEL

Auch in der entscheidenden Phase der Begegnung macht sich die fehlende Fitneß auf beiden Seiten bemerkbar: Nette Digi-Hintergründe und Musikstücke in den kalorienarmen Menüs können nun mal das Manko der mehr als mäßigen Präsentation im Stadion nicht im mindesten wettmachen. Beide Arenen werden in der Draufsicht gezeigt, wobei annehmbar in alle Richtungen gescrollt wird. Der einzige Unterschied besteht in kleinen grafischen Details wie der Werbung auf Eis und Banden – obwohl es angesichts der dürftigen Animationen, popeligen Sound-FX und einer arg durchwachsenen Steuerung eigentlich im Interesse des Herstellers liegen sollte, seinen Namen aus dem Spiel zu lassen.

DER ENDSTAND

So bleibt es also gerechterweise beim torlosen Unentschieden, denn auch die Zuschauer in der allerletzten Reihe dürften mittlerweile bemerkt haben, daß es sich hier lediglich um das Trainingsspiel ein und desselben Vereins gehandelt hat. Anders gesagt: MegArts Hockey ist eine der übelsten Mogelpackungen in der Geschichte des Amigas. Denn ein ohnehin schwaches Game unter neuem Namen und in einer Packung ohne alle Fotos nochmals an den Mann bringen zu wollen, grenzt schon hart an Betrug. Wo bleibt der Staatsanwalt, wenn man ihn mal braucht? (st)

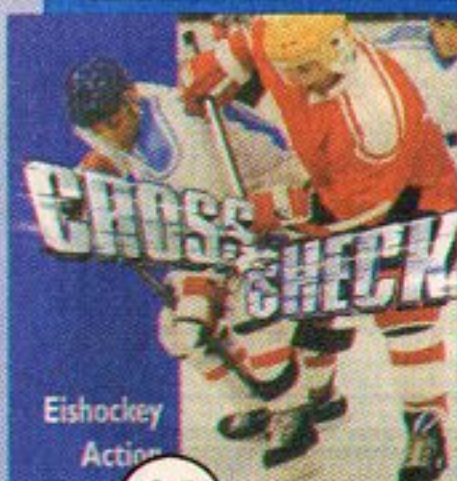
MEGARTS HOCKEY
(M-SOFT)
EISHOCKEY-ACTION

47%
„DREIST"

GRAFIK	48%
ANIMATION	46%
MUSIK	50%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	56%
DAUERSPASS	44%

VARIABEL

PREIS DM 49,– / 79,–

SPEICHERBEDARF	1MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Damals hieß es noch „Crosscheck"…

HOL DIR DEN JOKER INS REGAL

ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION MIT EINEM HANDSIGNIERTEN VORWORT VON MICHAEL

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

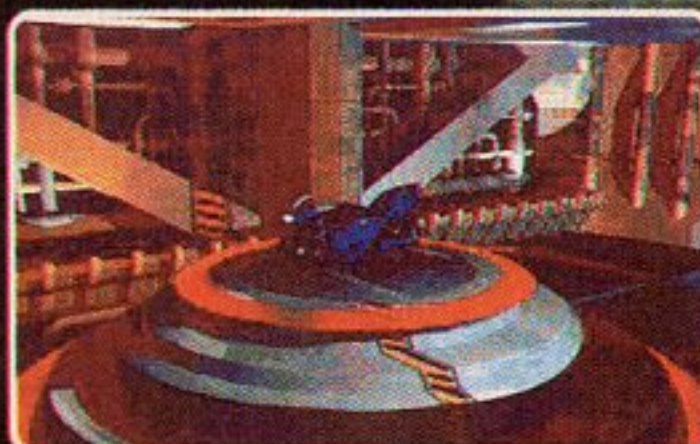
Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,– DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

Die intern meistgestellte Frage zu dieser neuen Biker-Action war die, ob sich für ein derart halbgares Produkt zwei volle Testseiten lohnen. Aber weil ausgehungerte Zweirad-Amigos sich womöglich auf den Titel stürzen werden, ist die Entscheidung dann doch im Sinne der Ausführlichkeit gefallen.

An das letzte wirklich spielenswerte Motorradrennen für den Amiga werden sich wohl nur noch die älteren Semester unter Euch erinnern? Richtig, es war Thalions „No Second Prize" aus dem Jahre Schnee bzw. 1992. Doch leider dürfte es NEO und den italienischen Newcomern von Light Shock nicht gelingen, mit diesem Spiel die Marktlücke zu schließen – vielmehr wird es ebenfalls bald der Vergessenheit anheimfallen. Ob heiße Öfen die Spielspaß-Kurve kriegen, hängt nämlich in erster Linie von schneller Grafik, feinem Handling und natürlich einer insgesamt guten Spielbarkeit ab. Der schwarzen Viper mangelt es indessen an all diesen Vorzügen, was Drumherum und Präsentationsbeiwerk hier nur ungenügend kaschieren können.

So wurde laut dem Presseinfo ein „Profi der italienischen Autorenszene" mit dem Verfassen einer netten Vorgeschichte beauftragt; dabei herausgekommen ist aber bloß ein fades Endzeit-Szenario à la Mad Max. Das entsprechende Intro langweilt den Vollstrecker vor dem Monitor mit viel Text und einigen Standbildern, der Spielverlauf selbst sieht ähnlich düster aus. Denn zwar herrscht an sehenswerten Zwischengrafiken kein Mangel, bloß die eigentliche Optik muß man kaum gesehen haben. Es sei denn, Euch stünde der Sinn nach spärlich ausgestatteten 3D-Pisten, die mehr auf den Betrachter zuruckeln, als daß sie heranzoomen würden.

Ehe der Startschuß fällt, sind aber am Titelscreen einige Entscheidungen fällig: Will man auch die kleinen Zwischenmovies zu Gesicht bekommen? Soll das Bike mit dem Stick oder per zweitem Feuerknopf beschleunigt werden? Oder ist gar ein CD³²-Pad zur Hand, dessen Konfiguration dann zur Disposition stünde? Sind diese Vorbereitungen erledigt, findet man sich vor einer Karte wieder, aus der ersichtlich wird, welche Teile des insgesamt 22 Abschnitte umfassenden Streckennetzes (noch) zu befahren sind. Darüber hinaus steht hier in nebulösen Worten nachzulesen, welche Gefahren im folgenden Rennen auf den Fahrer lauern.

Nur sind die Gefahren halt stets dieselben, und zu tun bleibt immer das gleiche. Man düst also im Sattel eines bewaffneten High-Tech-Motorrads über nicht sonderlich hügelige oder anderweitig abwechslungsreich gestaltete Wege und ballert dabei auf nur rudimentär unterschiedliche Fahrzeuge marodierender Kfz-Gangs. Gelegentlich sind auch Extrasymbole zu erhaschen, die dem Piloten je nach ihrem Aussehen vorübergehend Turboschub, Unverwundbarkeit und andere unspektakuläre Sonderfähigkeiten spendieren. Ersammeltes Geld läßt sich nach jedem der rund vier Minuten dauernden Rennen gegen doppelläufige Flinten, Energiepacks, griffigere Slicks und andere Tuning-Utensilien eintauschen, doch das reißt den Lenker hier auch nicht mehr herum.

Zu grob sind nämlich die Schnitzer im Gamedesign. So ist beispielsweise wegen des gnadenlosen Zeit-

limits ständiges Vollgas erste Bikerpflicht, was freilich gezielte Ausweichmanöver unmöglich macht – schon weil Gegner, Lampenpfosten und andere Hindernisse in Sekundenbruchteilen herannahen. Gut, solange der Kontakt dabei nur mit Energieabzug bestraft wird, garantiert simples Weglasern aller entgegenkommenden Objekte ein Weiterkommen. In den späteren Abschnitten jedoch werden selbst versehentliche Ausflüge in die Pampa mit dem sofortigen Verlust des (einzigen) Lebens geahndet. Continues oder Levelcodes sucht man indessen vergebens, weshalb die Lust doch sehr schnell vom Frust überholt wird.

Und damit ist die Mängelliste leider noch nicht komplett, denn zu den spielerischen Patzern und fehlenden Innovationen gesellen sich auch noch ein paar Macken in puncto Handhabung. Der Floppybetrieb muß nämlich mit ständiger Diskwechselei erkauft werden, und die (immerhin vorbildlich bedienbare) HD-Installation müllt das angepeilte Hauptverzeichnis ohne jede Vorwarnung mit gut und gerne zwei Dutzend Ordnern zu. Unverständlich außerdem, warum das Programm nach mindestens 1 MB Chip-RAM verlangt und sich daher ausschließlich mit Amigas der Marken A500 Plus, A600, A1200 etc. verträgt, nicht aber mit den Oldies A500 und A2000. An der Grafik kann's jedenfalls nicht liegen, denn die rechtfertigt solchen Aufwand beim Speicherplatz eigentlich in keinster Weise. Denn selbst wenn die bunten Fotos auf dieser Seite ganz annehmbar aussehen mögen, prägen am Screen doch lieblose Animationen und ein eklatanter Mangel an Details das Bild. Und hinsichtlich der Feindfahrzeuge (das Spielersprite geht in Ordnung) sei der Kommentar eines Kollegen bei der Notenkonferenz zitiert: „Die Karren sehen ja aus wie Steine!" Unnötig zu erwähnen, daß da weder die Optik-Beigaben noch die guten Sound-FX und stimmungsvollen Musikstücke aus dem Saulus einen Paulus machen können. Und auch was die angekündigte AGA- bzw. CD-Version dieser apokalyptischen Straßenschlachten betrifft, können wir den Bikern unter Euch leider wenig Hoffnung auf spannendere Rennen machen: Das versprochene Render-Intro und etwas zusätzliche Sprachausgabe werden allein kaum genügen, damit diese Blindschleiche zur wirklich bissigen Viper mutiert. (rl)

Freie Bahn, wir können fahr`n...

Auf Einkaufsbummel im Viper-Shop

Eine unwirtliche Gegend, was?

Die Karte zeigt, wo`s langgeht

Und wieder ein Sonntagsfahrer weniger

BLACK VIPER
(NEO/LIGHT SHOCK)

MOTORRADRENNEN

52% „FADE"

GRAFIK	62%
ANIMATION	50%
MUSIK	77%
SOUND-FX	73%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	41%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	5	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	BESTZEITEN	
DEUTSCH	KOMPLETT	

KLASSIKER

Von Core Design hat man lange nichts mehr gehört, höchste Steinzeit, wenigstens auf dieser Seite einen ihrer ältesten und größten Erfolge nochmals aufleben zu lassen: den ersten Auftritt des bierbäuchigen Neandertalers Chuck Rock.

Vor genau fünf Jahren erblickte der Jurassic-Chauvi im fahlen Licht der Monitore die Plattformen – nur seine Angetraute Ophelia konnte er nirgends sehen. Kein Wunder, Erzrivale Gary Gritter hatte sie ver- bzw. entführt, wie der Spieler aus dem witzigen Comic-Intro wußte.

In der Folge schwingt man in fünf (in Zonen unterteilten) Großraum-Levels den Joystick, damit Chuck seinen wortwörtlich mörderischen Bierbauch schwingen kann. Dabei bleiben in puncto Abwechslung kaum Wünsche offen, denn die urige Befreiungstournee durch die Prähistorie beinhaltet jede Menge Spaß und Spannung; u.a. bei Kletterpartien sowie Tauch- und Schwimmübungen in unterirdischen Höhlen. Vor allem aber beinhaltet sie eine illustre Schar von Knuddelgegnern der herzallerliebst animierten Art. Den Attacken der diversen Dinos begegnet der charismatische Held zu-nächst mit Stößen seiner gewaltigen Wampe, und herumliegende Felsbrocken dienen nicht allein als Kletterhilfen, sondern eignen sich auch prima als wiederaufsammelbare Wurfgeschosse oder Schutz gegen Luftangriffe. Steinzeit-Action pur also.

Unter neuzeitlichen Gesichtspunkten betrachtet, wirkt die in alle Himmelsrichtungen ruckelfrei scrollende Grafik zwar ein wenig blaß, doch ihre Gagdichte ist nach wie vor für viel Heiterkeit vor dem Monitor gut. Auch die nur aus Effekten *oder* Musik bestehende Soundbegleitung klingt leicht angestaubt, aber die spielerischen Feinheiten machen hier halt jedes Präsentationsdefizit fast vollständig wett. Denn mit einem Zwei-Zentner-Felsen auf den Schultern läuft und springt es sich in der Tat um Längen schlechter als ohne Belastung, und die Katapulte oder Lufttaxis in Form von Krokodilen bzw. Flugechsen muß man einfach gesehen haben.

Die heitere Atmosphäre fand exakt zwei Jahre später in „Chuck Rock 2: Son of Chuck" ihre Fortsetzung, wo dann der Nachwuchs allen Urviechern zeigen durfte, wo die Keule hängt. Nur am PC gingen dagegen vor Jahresfrist die „Stone Racers" an den Start und ließen die wieder vereinte Familie im 3D-Stil von „Super Mario Kart" durch die Lande toben. Wir toben uns jetzt aber noch an einem abschließenden Fazit zu den Qualitäten des Amiga-Ahnherrn aus:

Mag der Zahn der Neuzeit auch an den Äußerlichkeiten genagt haben, mögen die relativ wenigen Sammelextras wie Energie und Zusatzleben heute auch beileibe keine Sensation mehr darstellen – wegen ihres intelligenten Leveldesigns voller witziger Überraschungen gehört die Höhlenhüpferei noch lange nicht zum alten Eisen. Es lohnt sich daher selbst nach einem halben Jahrzehnt noch, nach dem auch in Budgetversionen und für das CD³² erschienenen Oldie Ausschau zu halten! (mz)

Wie der Vater, so der Sohn: Chuck Rock 2

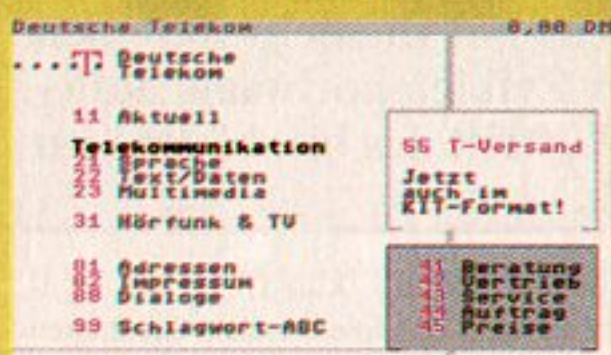
ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
87%		74%
89%	GRAFIK	71%
89%	ANIMATION	75%
86%	MUSIK	73%
86%	SOUND-FX	70%
85%	HANDHABUNG	79%
87%	DAUERSPASS	77%

FÜR FORTGESCHRITTENE

DAS NETZ MIT DEN AMIGA-MASCHEN

T-Online

Der bequemste Weg ins Internet führt für den Amigo über den „Amiga Surfer" und den deutschen Online-Dienst der Telekom. Im letzten Heft haben wir Euch das Surfkit vorgestellt, diesmal wollen wir nachsehen, was noch so alles im Netz von T-Online zappelt.

Die Telekomiker

Raider heißt längst Twix, und die Telekom-Dienste Btx und Datex-J hat man in T-Online umbenannt. Hier findet der User nicht nur einen Internet-Zugang, sondern auch Informationen zu deutschen Großstädten, Bahnverbindungen, das Neueste des Pressedienstes dpa sowie vieles mehr – Homebanking via „Freundin" ist beispielsweise nur über T-Online möglich. Gehen wir also mit dem…

AMIGA ONLINE

Den passenden Software-Decoder **Amiga Online** bietet die Firma Drews in zwei Versionen an: Als „Lite" hat er eigentlich

Der Amiga-Club

schon alles, um durch die grafischen Menüs von T-Online surfen zu können, in der „Plus"-Variante stehen dazu eine höhere Übertragungsrate (14.400 statt 2.400 Baud) und eine Gebührenanzeige zur Verfügung. So oder so fällt der Einstieg damit recht einfach aus, denn das Programm muß bloß von der Diskette oder Festplatte gestartet werden, dann wählt man mit F10 das Netz an, gibt Teilnehmernummer und Paßwort ein, und schon kann es losgehen!

GESUCHT, GEFUNDEN

Zwecks Auffindung der gesuchten Seiten verfügt T-Online über ein internes Archiv, wo alle Anbieter nach Gruppen sortiert sind; dazu kommt eine komfortable Such-

Kostenlose Software beim WDR

option. Prägnante Kürzel erleichtern zudem den direkten Aufruf: Btx-Seiten werden in der Regel als ***name#** auf den Bildschirm geholt. So kommt man z.B. mit ***WDR#** zum WDR-Computerclub, wo megabyteweise kostenlose Software wartet. Hier wie überall navigiert man dann durch Eingeben bzw. Anklicken der jeweiligen Zahlen am Screen. Wer sich dabei im Datendschungel verirrt, kann sich jederzeit via ***0#** zurück ins Hauptmenü beamen. Und wenn mal ein bestimmtes Stichwort gefunden werden soll, so klappt auch das zumeist mit dem simplen Anhängen einer Raute. Versucht's einfach mal mit **SPIELE#**.

E-MAIL

Elektronische Post wird über T-Online völlig problemlos befördert, und zwar nicht bloß reiner Text, sondern auch Grafik im internen Format CEPT. Schick verzierte Geburtstags-, Oster-, Weihnachts- oder Liebesgrüße sind also online möglich, genau wie **E-Mail** in das weltumspannende **Internet** – etwa, um einen Leser-

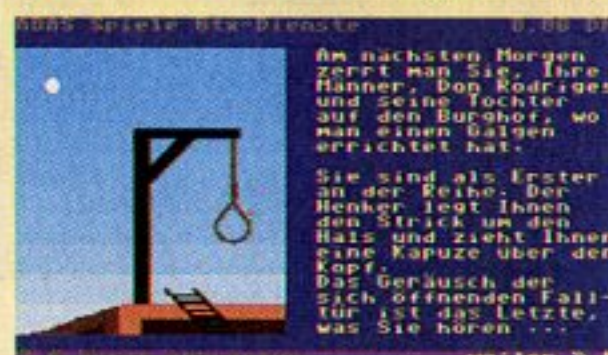
Schreib mal wieder!

brief an den Joker zu schicken. Als besonderes Schmankerl können zudem Nachrichten an praktisch alle Medien der Telekom versandt werden; per Mausklick gehen daher auch Faxe, Postkarten oder Cityrufe vom Amiga ab.

ONLINE-SPIELE & CHATTEN

Wer das virtuelle Gruppenerlebnis in einem **Online-Spiel** sucht, der findet bei T-Online eine ganze Palette entsprechender Anbieter. So kann man z.B. unter der Nummer ***50111#** mit Sherlock Holmes auf die Pirsch gehen oder unter ***63636 606 060#** einen Pokerabend vor dem Monitor

Alles für den Spieltrieb

Das vorzeitige Ende eines langen Telefonats

Häng dich doch auf, du Beule

Pirates! läßt grüßen

Abenteuer mit den Telekom-Piraten

Online-Erotik

Smalltalk unter Waser

verbringen. Die verbale **Kontaktpflege** (Chatten wird hier Tickern genannt) läuft über preisgünstige Anbieter wie etwa ***Eden#** oder ***Atlantis#**.

DER PREIS IST HEISS

Um das Angebot von T-Online nutzen zu können, benötigt man zunächst natürlich die **Freischaltung** für 50,– DM. Die **monatliche Grundgebühr** beträgt dann 8,– DM, hinzu kommen sechs Pfenninge **pro Minute** in der Hauptzeit (zwischen 8 und 18 Uhr) und zwei Pfennige während des Rests des Tages bzw. der Nacht. Soll es via T-Online ins Internet gehen, werden nochmals zehn Pfennige pro Minute fällig, und natürlich erheben einige Anbieter (insbesondere Beate Uhse & Co.) noch **Zusatzgebühren**. Das scheint zunächst nicht eben preiswert zu sein, doch genau an diesem Punkt kommt ja der Joker ins Spiel: Wer den nachstehenden **Coupon** ausfüllt und an uns einschickt, spart sich dank PPE (Performance Peripherals Europe) die 50 Mäuse Startgebühr und kriegt die Decodersoftware „Amiga Online Lite" gleich noch gratis dazu!

DAS FAZIT

Für Online-Bankgeschäfte gibt es hierzulande eigentlich keine Alternative zu T-Online, dazu kommen noch ein paar weitere Vorteile: der Weg ins Internet etwa, kostenloser Gastzugang zu Gratisdiensten, die beachtliche Präsenz deutscher Firmen und nicht zuletzt die komplett deutsche Benutzerführung. Da sieht man diesem

Homebanking am Amiga

Online-Dienst seine etwas antiquiert wirkende Oberfläche gerne nach, zumal auch hier gilt, was für Netsurfing ganz allgemein gilt: Vorsicht, Suchtgefahr! Behaltet also die Uhr im Auge, wenn das Portemonnaie nicht an Schwindsucht erkranken soll… (ole)

INTERESSANTE ADRESSEN

*DB#	Buchungen und Zugauskunft
*AC#	Amiga Club
*SM#	Städtemagazine
*ABAS#	Online-Grafikadventures
*AmigaOberland#	Amiga Hard- und Software
*Atlantis#	Das größte Btx-Chatprogramm
*Drews#	Aktuelle T-Online-Decoder

DIE WICHTIGSTEN T-ONLINE-BEFEHLE

*Name#	Zur Seite eines bestimmten Anbieters
#	Eine Seite vor
*#	Eine Seite zurück
*0#	Hauptübersicht
*7#	Einstellungen ändern
*8#	E-Mail lesen/schreiben
*9#	T-Online verlassen

HIER TREIBEN`S OLDIES BUNT

Grafikkarten sind ein teurer Spaß für „Freundinnen" aus der oberen Preisklasse, stimmt's? Stimmt nicht: Der neue Hardware-Knüller von Individual Computers entlockt dem A500/2000 volle 256 Farben und AGA-Amigas ein Tempo-Plus bei 3D-Optik. Und das für relativ wenig Geld!

DIE GRAFFITI KARTE

DIE INSTALLATION

Mehr als eine Demo- und Tool-Diskette, ein schmales Manual und die schwarze Graffiti-Box im Format einer Zigarettenschachtel fällt hier nicht aus der Schachtel; der Ein- bzw. Anbau ist in Sekunden erledigt: Die Karte wird zwischen dem Video/RGB-Stecker am Amiga und dem Monitorstecker eingefügt, Software muß nicht installiert werden. Lediglich bei Modellen älterer Bauart wird zusätzlich eine Eichung über zwei Dipschalter verlangt. Auch der Betrieb an mit Erweiterungskits zum Rechner vervollständigten CD32-Konsolen ist grundsätzlich möglich, führte beim Test aber in Einzelfällen zu Problemen und Grafikfehlern – hier muß dann auf einen preiswerten Hardware-Patch des Herstellers zurückgegriffen werden. Wirklich außen vor bleiben nur per Antennenbuchse am Fernseher verkabelte Amigas, und der Grund dafür ist…

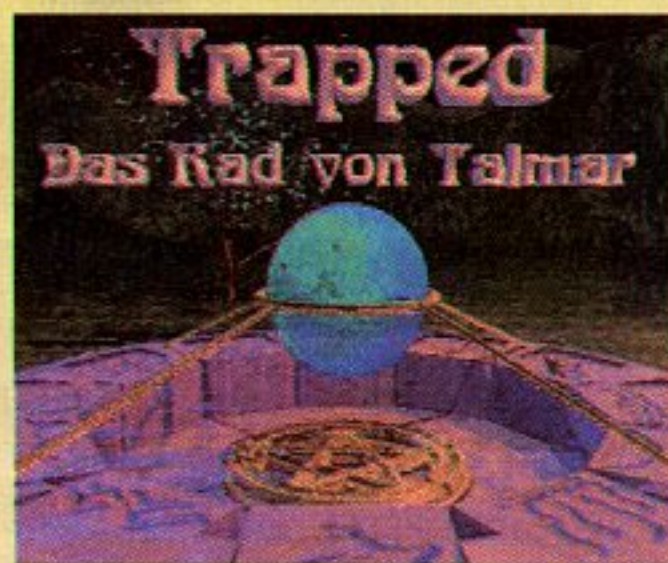
DIE TECHNIK

Die Graffiti produziert nämlich kein eigenes Bild, sondern nimmt das vom Amiga kommende RGB-Videosignal auf und gibt es modifiziert an den Monitor weiter. Genaugenommen handelt es sich hier also eher um ein Grafiktuning-Kit als um eine Grafikkarte im herkömmlichen Sinn. Doch wen interessiert das, wenn sich jedem Oldie-Amiga 256 statt der gewohnten 64 Farben entlocken lassen? Dazu nimmt die Graffiti zwei vom Amiga kommende, horizontal benachbarte Bildpunkte, mischt das Pixel-Pärchen in einem gemeinsamen Topf und gibt den kompletten Inhalt an den Bildschirm weiter. Im Ergebnis wird demnach bei halbierter Auflösung die Farbanzahl multipliziert. Anders gesagt macht die Karte aus einer HiRes-Auflösung von 640 x 256 Pixeln in 16 Farben 320 x 256 Pixel in 256 Farben. Mit AGA-Grafik hat das wegen des unterschiedlichen Grafikformats aber wenig zu tun; speziell für den A1200 bzw. A4000 konzipierte Spiele laufen auch auf „abgekarteten" 500ern oder 2000ern weiterhin nicht.

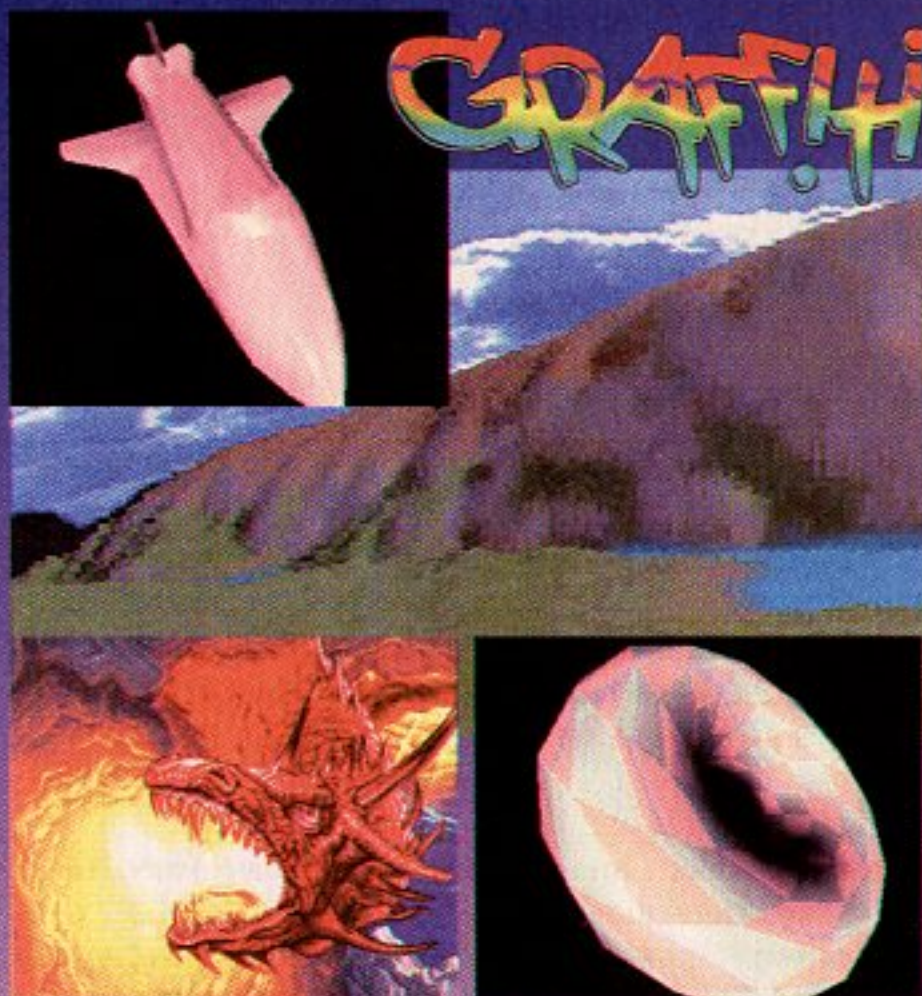
DAS TEMPO

Daß die Graffiti-Karte trotzdem auch für Besitzer einer AGA-Maschine von Interesse sein könnte, liegt an ihrem für die Pixel-Konvertierung zuständigen RAMDAC-Chip. Der arbeitet nämlich im sehr schnellen Chunky-Modus, wobei jeder Bildpunkt durch exakt ein Byte im Arbeitsspeicher repräsentiert wird – im Gegensatz zur Amiga-Standardgrafik, wo die Daten über mehrere Speicherebenen bzw. Bitplanes verteilt werden. Somit können Hauptprozessor und Grafik-Blitter deutlich schneller Einzelpixel zeichnen, löschen und manipulieren, wovon insbesondere 3D-Optik profitiert. Andererseits sind bei dieser Methode im Unterschied zum Copper-Chip (er kontrolliert und verändert den Bildaufbau des Amiga) die beliebten Hardware-Sprites nur noch in begrenztem Rahmen einsatzbereit. Spiele-Programmierer müssen so praktisch ohne die für Score-Anzeigen oder Spielfiguren nutzbaren Grafik-Helferlein auskommen.

DIE SOFTWARE

Zeit für ein kurzes Zwischenfazit: Es muß zunächst einmal Software mit Graffiti-Unterstützung entstehen. Doch wegen des günstigen Preises und der zu erwartenden

Die Graffiti-Turbodungeons von Trapped

Klein, schwarz, unauffällig: die Graffiti von außen

Wenig drin, viel dran: die Graffiti von innen

In der Hersteller-Mailbox schlummern etliche Graffiti-Demos

DIE GRAFFITI-KARTE

Preisgünstige Grafikerweiterung für jeden Amiga. Schnell installiert, entlockt sie selbst Oldies 256 Farben und vermag bei entsprechender Software-Unterstützung 3D-Grafik speziell an AGA-Rechnern zu beschleunigen.

Hersteller: Individual Computers/Jens Schönfeld
Preis: 179,– DM
Info & Bezug: Fa. Vesalia, Tel.: 02852/91 40 10
Nostalgic-Mailbox, Tel.: 0241/86 985

DIE GRAFFITI-GRAFIK

640 x 256 Chunky-Pixel in 256 Farben (nur am AGA-Amiga)
320 x 256 Chunky-Pixel in 256 Farben
160 x 256 Chunky-Pixel in 256 Farben
80 x 256 Chunky-Pixel in 256 Farben
Sämtliche Modi unterstützen Interlace- und Overscan-Modi; die Palette umfaßt 262.144 Farbtöne.

Verbreitung der Karte sind bereits Arbeiten im Gange oder schon abgeschlossen: Der Test des kompatiblen Actiondungeons „Nemac IV" findet sich z.B. weiter vorn in dieser Ausgabe. In Vorbereitung sind außerdem ein vielversprechender Dungeonrolli namens „Trapped" sowie ein bislang noch unbetitelter 3D-Ballerflugi.

256 Farben am A500: Nemac IV im Graffiti-Mode

Dazu erlauben aktuelle 3D-Games wie z.B. „Gloom Deluxe" durch ihre offene Software-Architektur die Umrüstung der Grafikengine auf das schnellere Graffiti-Format. Wegen der relativ einfachen Programmierbarkeit der Karte kann jeder versierte Hobbycoder hier selbst Hand anlegen – es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis sich Graffiti-Patches im PD-Pool verbreiten.
Ein besonderes Schmankerl ist schließlich der bereits im Lieferumfang enthaltene Grafiktreiber für den populären Mac-Emulator „Shapeshifter". Eine Turbokarte vorausgesetzt, läßt sich hiermit nämlich erstmals feine Apple-Soft wie z.B. „Rebel Assault" an einem A1200 in ansprechender Geschwindigkeit abspulen! Einen guten Eindruck von den Möglichkeiten der Karte verschaffen außerdem Grafikdemos, IFF-Bildanzeiger und Movie-Player für das AVI-Format, welche auf PD-Disks und in der Hersteller-Mailbox abrufbereit liegen.

DAS FAZIT

Kurz gesagt ist die Graffiti ein feines Stück Hardware. So fein, daß sie am besten in alle kommenden Amiga-Modelle ab Werk eingebaut werden sollte. Wer sich gut mit der Anatomie seiner „Freundin" auskennt und deshalb jetzt schon etwas mit der Karte anfangen kann, der darf also für 179,– DM bedenkenlos zugreifen – alle anderen warten vielleicht noch ein paar Wochen, bis die Software-Unterstützung stimmt. Und freuen sich einstweilen auf noch buntere und schnellere 3D-Kerker, Flugis etc.! (rl)

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

APRIL

FERNSEHEN

Wer seinen Rechenknecht zum Komponieren benutzen möchte, der sollte „Keyboard, Computer und Musik" am **1.**, **8.** und **15. April**, jeweils um 14.45 Uhr, im **Bayerischen Fernsehen** nicht verpassen.

Während Dr. Quest und der Computer 4-DAC in der Raumstation „Questation" die Ursachen von Klimaveränderungen und Tiermutationen auf der Erde erforschen wollen, werden sein Sohn Jonny und dessen Freunde von Rieseninsekten angegriffen. Hinter all dem steckt Bösewicht Zin, der nach der Weltherrschaft giert und dann auch noch die „Questation" in seine Gewalt bringt. Der Zeichentrickfilm „Jonny Quest: Der Asteroid des Schreckens" aus dem Jahr 1994 (am **5. April** um 7.10 Uhr auf **Sat 1**) hat bereits Kultstatus erreicht.

Am **24. April** um 21.45 Uhr geht es in der **ARD** unter dem Titel „Escape Z" um die Zivilisationsdroge Computer.

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Themen in „Neues… das Computermagazin" auf **3Sat** sind am **1. April** um 21.30 Uhr politische Informationen im Netz, die Rechtslage bei der Veröffentlichung der Bombenbau-CD, die fünf Top- sowie Geld-Spar-CD-ROMs. Zu Gast ist Erich Böhme, der „Turm"-Talker von **Sat 1**.

Über das Neueste aus Forschung und Technik informiert die **ARD**-Sendung „Globus" am **2.** und **30. April**, jeweils um 21.35 Uhr.

„Forscher – Fakten – Visionen" präsentiert das **Bayerische Fernsehen** am **3. April** um 20.15 Uhr im Wissenschaftsmagazin.

Die letzte Folge von „Neues… Computer für Kids" auf **3Sat** widmet sich am **6. April** um 14 Uhr Sprache und Musik am Computer.

Über neue Erfindungen und Entwicklungen auf dem HighTech-Markt berichtet „TM – das Technikmagazin" am **14. April** um 12.35 Uhr im **Bayerischen Fernsehen**.

Von **3Sat** kommt am **15. April** um 12.30 Uhr das Technikmagazin „HITEC", weiter geht's am **29. April** um 21.30 Uhr.

Ebenfalls auf **3Sat** startet am **20. April** um 14 Uhr wieder „Neues… der Anwenderkurs". Die erste Folge dreht sich um Installation und Neuheiten von „Windows 95", am **27. April** folgen Start-Menü & Taskleiste.

Klartext wird am **21. April** um 12.50 Uhr in „Clip & Claro" geredet, dem Jugend- und Technikmagazin des **Bayerischen Fernsehens**.

Am **22. April** um 21.30 Uhr gibt's auf **3Sat** „Neues… die Computershow"; wiederholt wird am **25. April** um 13 Uhr.

„Design-Geschichten" erzählt das **Bayerische Fernsehen** am **27. April**: Um 22.25 Uhr geht es mit der Wodka-Flasche um die Welt.

Der „Ratgeber: Technik" läuft am **28. April** um 17 Uhr auf **ARD**.

3Sat sendet am **29. April** um 17.45 Uhr Populärwissenschaftliches aus der „3Sat-Wissenschaft".

Am **30. April** zeigt das **Bayerische Fernsehen** um 15.30 Uhr das „BR-Wissenschaftsmagazin".

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

DFÜ und ISDN: Zwei Welten vereinigen sich am **6. April** um 10.15 Uhr in der „Computer Corner" auf **Ruhrwelle**.

Am **8. April** um 17 Uhr gibt's von **Radio Euro** „Bit für Bit" neueste Infos.

Um Computer dreht es sich am **15. April** um 11.35 Uhr im Magazin „Podium" vom **Deutsche-Welle-Radio**.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Anwender-Trickkiste.

„Chipsfrisch" verschickt jeden **Montag** um 17 Uhr **Radio Hamburg** die Bites.

Ebenfalls **montags** trifft man sich bei **Radio Mainwelle** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke".

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr verabreicht das Computer-Magazin „Fatal Digital" im Jugendprogramm „Zündfunk" von **Bayern 2** neuen Zündstoff für Freaks.

Info-Tapes zum Thema Computer gibt's **mittwochs** ab 15.40 Uhr unter der Rubrik „High Tech" von **Info-Radio**.

Die „Spiele-Hits des Nordens" kommen am letzten **Mittwoch** des Monats um 19 Uhr vom „Club on-line" auf **NDR 2**.

Der Point-Computerspiel-Tip ist **donnerstags** ab 18 Uhr auf **SDR 3** zu hören.

Guten Rat erteilt **WDR 5** jeden **Samstag** ab 10.45 Uhr im „Ratgeber: Computer".

Die Sendereihe „Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt ebenfalls **samstags** ab 16.30 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

ARD/ZDF	Tafeln 580 - 585	Computer & Technik
N 3	Tafeln 667 - 672	Computernews
B 3	Tafeln 382	Computertreff
WDR	Tafeln ab 630	Computer & Kommunikation
	Tafel 631	Infos
	Tafel 632	News
	Tafel 395	Computerclub
ORB/MDR	Tafeln 550 - 557	Computer & Wissenschaft
3Sat	Tafeln 615	Computercorner
Sat 1	Tafeln 511 - 513	Computer
Viva	Tafeln 500 - 503	Computerinformationen
	Tafeln 510 - 513	Games
Pro 7	Tafeln 190/191	Computernews

Biete Hardware

Monitor 1084S zu verkaufen, DM 150,-. Tel.: 06371/71273

Verkaufe A1200, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, 1 Joypad, TV-Scartanschlußkabel, Joker-Hefte 91-1/96 (40 Hefte), div. andere Amiga-Zeitschriften. Außerdem folgende originalverpackte Software: Apidya, Sim Ant, Apache, Turrican 3, Wing Commander, Assassin Sp. Ed., Top Gear 2, Street Fighter 2, Personal Paint, Uridium 2, Jurassic Park 1200, Alien Breed 2/1200, F-19, Ruff'n Tumble und Overkill 1200. Nur kpl. zu verk. Preis: 895,-. Dieter Schuhmacher, Grüntenweg 12, 89257 Illertissen. Tel.: 07303/42514 ab 17.00 Uhr

Verk. Festplatte 40 MB für A1200, VB 120,- DM. Tel.: 0201/683134 Frank

Verkaufe Amiga 500, Betriebssysteme WB 1.3 + OS 3.1 + Umschaltplatine (390 DM), 80 MB SCSI Festplatte ohne Controller (80 DM), 2 x Mouse, 2 x Joypad (je 10 DM), Amiga 500 CDTV + Tastatur, Mouse, CDs + IR Fernbedienung (290 DM), Monitor (170 DM) + über 40 Originale z.B.: EM, Elvira I + II, Jaguar, Behind the I. Gate, Death or Glory, Big Sea, Conquestador, Sim Life, Ret. of Medusa, Hotel Manager, Simpsons, Theme Park, Campaign, Amiga Money, Black Crypt, BMH, Plan 9, Rüsselsheim, UFO, Pizza Conn., Siedler, Biing, Kings Quest V, Heart of China, Historyline je 35 DM zuzügl. Versand. Mo-Do. 8-16 Uhr 033439/273 (nach R. (!) Hentrich fragen.

A3000: 68030 - 25 MHz, 2 MB Chip-RAM, 320 MB HD, SCSI + Modulator. Preis: 1400 + Versandkosten. Fr. ab 16.00 Tel.: 0231/291682

A500 1 MB um. Plat. mit 1.3 und 2.0 ROM, TV Mod., 2. LW 390 DM. Festplatte Alfa Power 170 MB mit Controller Octagon und mit 2 MB Pase RAM, nach Anfrage. Tel.: 02192/83331

Biete Drucker 24 Nadeln NEC P20 für 200,-, Monitor AGA: Commodore-1942 220,-. Nur für Selbstabholer (wohne in Essen). Tel.: 0201/628798

Verkaufe 40 MB Festplatte für Amiga 600/1200! 2,5" für 59 DM/413 S. Montag - Freitag 14 Uhr bis 20 Uhr. Tel.: 06138/2206 - Österreich/Hannes

Verk. A1200, 2 MB RAM, 1275 HD. Monitor und viel mehr. Verk. A500 1 MB RAM und ca. 100 Disks. Alles 100% ok. Tel.: 069/6952730

A500 mit M-Tec Turbo 68020I, 2 MB, Maus, 2 Orig. und viel Zubehör, VB 350 DM + Porto. Tel.: 06672/7248 (Jochen)

Verk. A500, Monitor, ext. LW. A 1200, Monitor, FP, ext. LW. A2000, Monitor, FP, alles auch einzeln, sowie A4000 A3000 Genlock Controller und viel Soft. Tel.: 09721/5487

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB Speichererweiterung, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, 2 Mäuse, Bücher, TV-Modulator, 25 Originalspiele und Mauspad. Preis 660 DM VB. Anrufen ab 17 Uhr. Tel.: 0221/767796

A500-2, 3 MB + WB 1.3/2.04 + Supra Turbo 28 + Star LC10 + 2. Laufwerk + Maus/Joy/Soft/Bücher. VB DM 700,-. Tel.: 02305/42227

Verk. Amiga CD32 + 9 Games + 2 Gamepads, nur komplett. Alles 1a, kaum benutzt, zum Preis von 300,- DM. Tel.: 04741/8664 ab 18.00

A500, 1 MB Kick 1.3 + 2.0, Work 1.3 + 2.1 TV-Kon.., ext. HD 240 MB, Mon. 1085S, 2. LW, 2 Mäuse, 2 Joys, viel SW, über 200 Disks, PC-Emul., Fachlit. 799,- VB. Tel.: 030/5625009

Verkaufe A1200 + 340 MB HD + 3 Joys + 15 Originale + Mouse + ca. 200 Leerd. + 2 Lösungs-Bücher. VB DM 1500,-. Tel.: 03901/37300 nach 18 Uhr

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB RAM, 1 zusätzliches Laufwerk, TV-Modulator und ca. 70 Disketten. Außerdem noch 1 Joystick. DM 250,-. Lisa Schweizer, Sturzstr. 15, 74080 Heilbronn. Rückporto!

Verkaufe A500 mit Maus, Joystick, 1 MB Speichererweiterung, Handbücher, Action Replay MK3 und Spiele und TV-Tuner für VB 270 DM. Tel.: 0208/460961 ab 17.00 Uhr (Sven)

Blizzard 1220/4 MB, CD 1200, 200 MB Festplatte, Monitor 1084S, CD32-Emulator, 2 CD32-Spiele, 6 CD-ROMs, 50 Leerdisketten, nur zusammen! VB 550 DM. Tel.: 02234/15215

A500: 1 MB + Originalspiele, z.B. Desert Str., Mad TV, + 1 Maus + 2 Joysticks + dt. Handbücher. VB 400 DM. Simon. Tel.: 09242/7173 ab 15-16.30 Uhr

Interne Festplatte f. A1200, Seagate ST3290A, 3.5", 260 MB, kompl. mit Zubehör, Install-Disk, Einbauanleitung. Auch für den Laien problemlos einzubauen! Keine Nacharbeit am Gehäuse erforderlich! Keine Hitzeprobleme! 100% ok. Preis 189,- DM (inkl. Versandkosten u. NN-Gebühr). Tel.: 05223/699847

A2000 1 MB, 2 Laufwerke 3,5 Z., Monitor 1084, über 60 Originalspiele inkl. Whale's 2, Clou, Pinball F, R-Tycoon, F1 Grand Prix. Tel.: 05251/740521, 10-16 Uhr

Verkaufe Commodore 14 Zoll 19425 Multiscan Monitor für 399 DM oder nach VB und M-Tech A1200 RAM Karte inkl. 4 MB RAM, Echtzeituhr und Coprozessor. Verdoppelt Geschwindigkeit eines A1200! Für nur 199 DM! Am besten für Selbstabholer, Raum Würzburg. Wer alles zusammen kauft, bekommt Personal Write, Lemmings Datadisk und Populous 2! Tel.: 09392/97900 o. 7228. Adresse: J. Borgwardt, Hauptstr. 139, 97909 Stadtprozelten

Amiga 500, 1 MB RAM, 2. Laufwerk, Monitor, Drucker, 5 Originalspiele, z.B. Sensible World of Soccer, 150 formatierte leere Disketten. Preis 800 DM. Eric Baum, Wiesenstr. 4, 68647 Biblis

A1200 6 MB, 28 MHz, 130 MB HD + 5 AJ-Hit-Spiele aus 20 auswählen. NP 1800 DM, VB 900 DM. Ruf doch mal an: 08321/9768

Verkaufe: Amiga 2000 + SCSI Octagon, 52 MB Festplatte + 2 MB RAM, Kick 2.0, 1084-Farbmonitor, Tastatur, Maus, Joystick, 80 Dis., Bücher, VB 950 DM. Tel.: 030/3459275

Verk. A600, 1 MB, 240 MB Festpl., Farbmonitor, Kick 1.3 + 2.1, 1 Joystick, Maus, Spiele, zusammen für 680 DM. Tel.: 03583/773370 (Mo-Di, 7-10 Uhr, fragt n. Silvio Rö.)

Verkaufe A600, 2 MB RAM mit Maus, Joystick, Scartkabel, 5 Originalspiele und Drucker für nur 500 DM. Tel.: 0172/3536683

A500+, 2 MB, 2 LW, MK III, Mon. 1084S, ca. 550 Disks, Kick 1.3/2.0, viel Zubehör, Literatur etc. Preis VB. René Emcke, Hans-Grade-Str. 111, 39130 Magdeburg

Verkaufe Drucker Sanyo PR 5200 für nur 150 DM. Schreibt an Nico Bluethmann, Hauptstr. 20, 19348 Reetz

Verk. A1200, 170 MB Festpl., ca. 2 Jahre alt, wenig gebraucht, Maus, Joystick, 4 Orig.-Spiele + Highscreen Farbmonitor, zus. 850 DM. 06206/56493 ab 18.00 Uhr

A1200: 64 MB HD kompl. einbauf. und Anleitung, 1 MB PSV2 Simm-Modul, Turbo Board 28 MHz + RAM Option günstig abzugeben. Tel.: 04542/86443

A1200, 6 MB, Turbok. (28 MHz, 3 x schneller), 250 MB HD, CD-ROM + Netzt., Softw. + 7 Top-CD-Sp., 150 Disks, VGA-Adap. für nur DM 2000,-. Tel.: 037296/2620

Verkaufe CD32, Kabel, Maus, Honeybee-30YPad und 10 CDs z.B. Arabian Nights, Network CD, Subwar 2050, Videocreator für 400 DM. Tel.: 02064/17241

Verk. A6000, 2. Laufwerk, Maus, 4 Joysticks, 32 Originalspiele u.a. alle Lucas Arts-Adv., 24 Demos, 450 Leerdisks, 9 Diskboxen, Preis nach Vereinbarung (günstig). Thomas Weber, Rasephaserstr. 36, 04600 Altenburg

A500 2,5 MB RAM, 50 MB Hard-Disk, Mon., 2. Floppy, Joy., Spiele. Tel.: 08039/2919 (Anrufbe.) Preis VB 300,- DM.

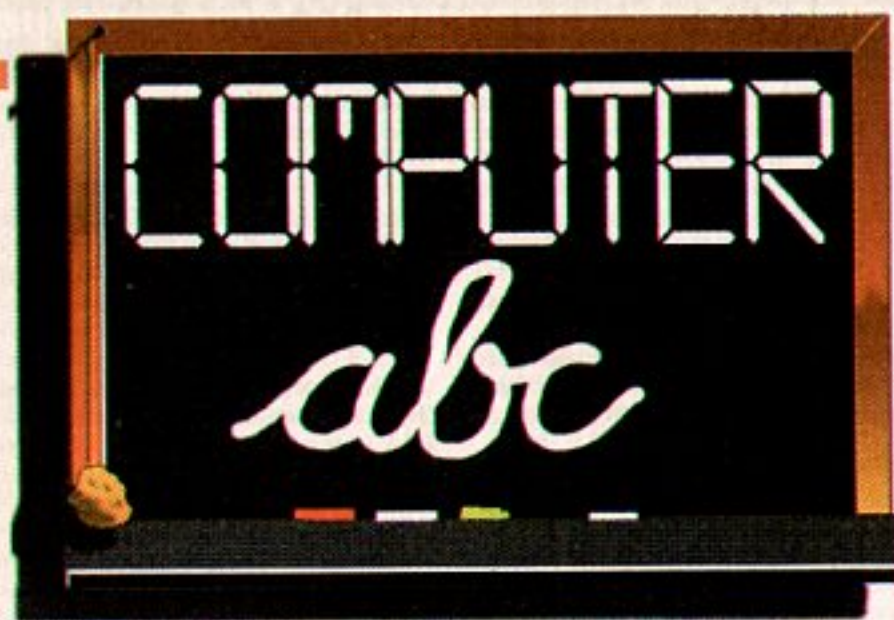
Amiga CD32 + SX32 + 340 MB Festplatte, 4 MB PS + Laufw., Tastatur, WB 3.0 + 13 Top-Spiele + 15 CDs voll PD, viel Zubehör, VB 1300 DM. 02351/60734 ab 17 Uhr, Thorsten

Verk. A500 + 2,3 MN RAM + 250 MB HD (intern!) + 2. LW + TV-Gerät + Scart + 140 Disks + originale Spiele/Programme + Zeitschriften/Bücher, VB DM 1000,-. Tel./Fax nach 17 Uhr 036705/61690

Amiga 500, 1 MB, Mon. 1084S, 2. LW, Scanner + Zubeh., Drucker, Action Replay 2, Maus, div. Joysticks, umfangr. Software + Zubeh., VB 650,-. Tel.: 0561/15840

A2000, 5 MB RAM, 2 Festplatten, 3 3,5 Laufwerke, 2 Joysticks, Opus Kickstart 1.3 + 2.0, Turbokarte, Amiga in Tower. Preis: ca. 1500 SFr. Tel.: Schweiz 061/8211813

A2000-3 MB RAM, 170 MB HD, Monitor, Maus, Joysticks, Orig.-Software z.B. ranTrainer, Biing, Der Clou, insg. ca. 30, alles 100% ok. VB 3000 DM. Tel.: 07034/20214

Verkaufe A1200/400 MB HD, 2. Laufwerk, Microvitec Monitor, 80 Watt Aktivboxen, Maus und Joystick, viele Spiele +

Top-Down-Methode: Eine todsichere Landemethode für angeschossene Flugzeuge, deren deutsche Übersetzung „Runter kommen sie immer!" lautet. Kleiner Aprilscherz, denn in Wahrheit ist eine spezielle Vorgehensweise beim Programmieren gemeint. Dabei wird das Programm zunächst grob gegliedert, dann weist man den verschiedenen Abschnitten ganz allgemein ihre Funktionen zu und schreibt erst ganz am Schluß den eigentlichen Programmcode. Das schafft nämlich zum einen Überblick, zum anderen können die Progis so recht einfach aus flexibel auswechselbaren Versatzstücken zusammengepuzzelt werden, was wiederum bei der späteren Optimierung hilfreich ist.

Topologie: Das Wort „Topos" stammt aus dem Griechischen und heißt „Ort"; hier geht's also um die räumliche Anordnung der Dinge. Abgesehen von der hohen Mathematik finden sich dafür auch praktische Nutzungsmöglichkeiten, etwa bei der Darstellung des organisatorischen Aufbaus von Netzwerken. Oder wenn es um die innere Struktur von Chips und anderen elektronischen Bauteilen geht.

Tortendiagramm: ist keine Umschreibung für Scherzkeks, noch nicht einmal im April. Vielmehr handelt es sich dabei um eine grafische Darstellungsweise von Daten und Zahlen, die sich von den üblichen Formen mittels Kurven oder Balken grundlegend unterscheidet. Hier wird nämlich ein in verschieden große Segmente unterteilter Kreis verwendet, um die Teilmengen eines Ganzen zu verdeutlichen. Das Ergebnis sieht aus wie eine angeschnittene Torte, was den Namen erklärt. Zudem will auch dabei meist jeder das größte Stück vom Kuchen...

TOS: ist die Abkürzung für „The Operating System" – auch wenn das Kürzel im Reich der Legenden für „Tramiel Operating System" steht. Das kommt nicht von ungefähr, denn es handelt sich hier um das Betriebssystem des Atari ST, und Jack Tramiel war ja immerhin seit 1984 Boß dieser Firma. Übrigens machte ihm sein TOS zumindest anfänglich eine Menge Ärger, da es in den ersten Versionen einige schwerwiegende Fehler produzierte. So war es beispielsweise nicht möglich, mehr als 40 Verzeichnisse auf einer Disk (oder Festplatte) anzulegen, ohne daß es zu Datenverlusten oder ähnlichen Bugs kam.

Toshiba: ist ein japanischer Digi-Spezialist für Laptops, Notebooks, CD-RÖMer und dergleichen.

Touch Screen: Hier ist die Rede von einem berührungsempfindlichen Monitor, der die genauen Bildschirmkoordinaten des Punktes ermitteln kann, den man gerade per Finger antippt. Auf diese Weise läßt sich ein Computerprogramm bequem ohne Maus oder sonstige Eingabeinstrumente bedienen – was Euch mancher Geldautomat gegen eine geringe Bearbeitungsgebühr gerne demonstriert.

Touch Tone Dial: ist ein nach wie vor hauptsächlich in den USA verbreitetes Verfahren zum Wählen von Telefonnummern. Es arbeitet mit Piepstönen und ersetzt auch hierzulande als „Frequenzwahlverfahren" nach und nach das langsamere „Pulswahlverfahren".

Tower: Die Queen mag das immer noch für einen mittelalterlichen Turm in London halten, wir hingegen wissen längst, daß hier nur von einem turmhohen (Tower = Turm) Rechnergehäuse die Rede sein kann. Das stellt man unter den Tisch, um Platz darauf zu sparen. Zudem haben Tower gegenüber Desktops (also Tischgeräten) den Vorteil, daß sie meist mehr Raum für den Einbau neuer Komponenten bieten.

tpi: Wieder eine Abkürzung, diesmal für „tracks per inch", also „Spuren je Zoll". Hierbei handelt es sich um eine Maßeinheit für die Aufzeichnungsdichte von Disketten oder Festplatten, die im übrigen auch von anderen Faktoren wie etwa der Anzahl und Größe der Sektoren beeinflußt wird. Moderne HD-Disks arbeiten z.B. mit 96 tpi.

Tracing: wäre erstens ein Debugging-Verfahren, bei dem das Programm mit stark verminderter Geschwindigkeit abgearbeitet und die jeweilige Anweisung am Bildschirm angezeigt wird. Zweitens bezeichnet man die Umrechnung von Bitmap- in Vektorgrafiken ebenfalls mit diesem Begriff. Der Vorgang ist enorm aufwendig und zudem im Ergebnis bislang nicht wirklich zufriedenstellend, weshalb diese Form des Tracings momentan kaum noch eine praktische Rolle spielt.

Tracks: muß am besten mit „Spuren" übersetzt werden. Gemeint sind hier im digitalen Sinne die Spuren auf Disketten oder auch Festplatten. Man könnte sie durchaus mit den Rillen der guten alten Langspielplatte vergleichen – nur daß es sich dabei um wirkliche Kreise mit zueinander gleichbleibenden Abständen handelt, während die LP-Rille ja genaugenommen eine von außen nach innen führende Spirale war. Der Sinn des Ganzen ist aber derselbe: Hier wie dort sind Informationen gespeichert, wenn auch auf andere Art und Weise.

Trackball: Das ist eine Art umgekippte Maus, die fest (quasi wie tot...) auf dem Tisch liegen bleibt, während man mit einer oben installierten, in alle Richtungen drehbaren Kugel den Pointer über den Screen dirigiert. Keine üble, aber eine nach wie vor eher exotische Steuerungsmethode.

Traktor: dürfte als landwirtschaftliche Zugmaschine wohl jedem ein Begriff sein (außer den Nordlichtern, die „Trecker" dazu sagen), doch auch der ganz gewöhnliche Drucker verfügt über einen solchen – nämlich in Form von Stachelrädern, die rechts und links der Walze in die vorgestanzten Lochstreifen des Druckerpapiers greifen, um es schön gleichmäßig Zeile für Zeile weiterzutransportieren.

Tramiel, Jack: wurde ja weiter oben bereits im Zusammenhang mit „TOS" genannt. Der Bursche ist einer der Gründerväter von Commodore, verließ die Company aber 1984 und kaufte von Time Warner die damals schon kränkelnde Firma Atari. Im Wettstreit Amiga vs. Atari ST wie auch andererseits im Vergleich mit den PCs blieb ihm nur die undankbare Rolle des zweiten Siegers, und mit einigen späteren Projekten konnte Atari ebenfalls kaum Land gewinnen: Man denke nur an das Lynx oder den Falcon 030, und auch der Jaguar kommt offensichtlich nicht in die Gänge. Trotzdem ist Commo derweil pleite, und Atari gibt es immer noch! Tja, unergründlich sind die Wege des Herrn...

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Wie pflegte die Mama von Bauchtrainer Forrest Gumpmeier stets so schön zu sagen: Sport ist wie eine Schachtel Valium – du weißt nie, wann dir die Füße einschlafen! Recht hatte die Gute damit aber leider nicht, denn die Hammerfüße waren hellwach...

...und putzten den FC JOKER bei der jüngsten Auswärtsbegegnung mit 2:1 vom ungepflegten Rasen ihres Stadions. Fast hätten wir die Sache ja noch zu einem Unentschieden umbiegen können, doch da spielte Brorks Gerechtigkeitssinn nicht mit. Aufgrund des vorherigen Spielverlaufs (Schlafwandler Ossi lochte noch in der ersten Halbzeit, also zu ungebührlich früher Stunde für uns, ein) ließ unser Keeper den entscheidenden Ball mit verschränkten Armen in die Maschen. Für diese Umsetzung des Gedankens „fair geht vor" sah unser sportliches Redaktionsfaktotum zwar gelb wegen Feigheit vor dem Feind, doch waren anschließend alle froh, daß das Riesenbaby nicht rot gesehen hat – und das in jeder Beziehung. Dazu kamen weitere vergilbte Kartons für Schlimmel wegen abseitiger Abseitsfallen und Regnet, weil die roten Karten gerade aus waren.

Kommen wir aber nun zur Abteilung für Datenschutz. So liegt der datierte Einsatz nach wie vor bei völlig ungeschützen 75 Prozent, das Konto schrumpfte hingegen auf 111.000 Mark zusammen, und Transaktionen am Transfermarkt spielten ebensowenig eine Rolle, wie irgendwer ins Trainingslager wollte. Doch mag das nächstes Mal schon wieder alles anders sein, wenn es vor heimischem Grasbrunnen-Publikum heißt: „Joker beißt Blue Beiß!" Damit wir tatsächlich den rechten Biß entwickeln, folgen nun die gewohnten sieben Fragen; wir bitten um freundliche Beantwortung.

1) Wieviel Einsatz gegen die Beißerchen wäre angeraten? (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!

3) Noch kein Ende der großen Transfermarktflaute in Sicht...

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

6) Unser Eintritt liegt momentan bei 12,– DM – wie hoch soll er nächstes Mal sein?

7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 500.000 DM)?

So, alles im Lot auf dem Boot? Dann klettert mal wieder an Land und sucht Euch einen Briefkasten. Dort werft Ihr eine Postkarte mit Euren Strategietips in den Schlitz, wo wir die Papiere dann wieder mühsam herausfischen. Der gesamte Fang wird an unseren Fußballmanager verfüttert, der sich daraufhin den Magen an den Mittelwerten verdirbt und sie als Ergebnisse des kommenden Spieltags wieder ausspuckt. Ehe wir diese im nächsten Heft veröffentlichen, zeigen wir Euch aber noch die Fan-Artikel, welche diesen Monat unter allen Einsendern verlost werden.

1 x MegArts Hockey
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Mousepad

...kann gewinnen, wer die richtige Briefmarke, einen lesbaren Absender und eine glaubwürdige Zieladresse auf seiner Postkarte verewigt. Glauben würde der Postbote diesbezüglich allerdings wohl nur folgende Anschrift:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 12. Spieltag

Hammerfoot	–	FC JOKER	2:1
Blue Beiß	–	Wurm. Wolfschreck	0:2
Softbär 2000	–	Maniac Menschen	3:0
Battle Kumpans	–	Un. Hofftschwer	2:2
Bummico	–	Might & Matschig	1:2
Raschmehr	–	Langohrer SK	2:1
Berlin East/West	–	Amiga James	3:0
Playpower	–	1. FC Blähbein	1:3
Austerwitz	–	DSC Pleasurestoff	2:2
Opafun	–	Bodo Tiltners	5:2

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Wurm. Wolfschreck	22: 2	32:11
2) Raschmehr	19: 5	28:13
3) Un. Hofftschwer	18: 6	29:11
4) Hammerfoot	17: 7	30:17
5) Opafun	16: 8	34:17
6) Maniac Menschen	16: 8	26:15
7) Might & Matschig	14:10	26:19
8) FC JOKER	14:10	27:21
9) DSC Pleasurestoff	13:11	21:17
10) Amiga James	13:11	24:29
11) Langohrer SK	11:13	15:21
12) Blue Beiß	10:14	18:25
13) Bummico	9:15	22:24
14) Softbär 2000	9:15	20:27
15) Bodo Tiltners	8:16	20:27
16) 1. FC Blähbein	8:16	19:30
17) Battle Kumpans	7:17	14:28
18) Austerwitz	7:17	18:33
19) Playpower	5:19	13:35
20) Berlin East/West	4:20	14:30

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	39	200.000
2) Wunderlich	Tor	–	18	150.000
3) Schlimmel	Abw	24	57	390.000
4) Joker	Abw	18	6	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	29	190.000
6) Freckmann	Abw	–	4	60.000
7) Stockbisler	Mit	–	29	250.000
8) Ponikwar	Mit	14	9	260.000
9) Regnet	Mit	15	39	220.000
10) Celal	Mit	11	31	280.000
11) Magenauer	Mit	7	40	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	56	550.000
13) Dzierzynski	Ang	9	33	220.000
14) Stein	Ang	–	34	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	36	240.000

Paarungen: 13. Spieltag

FC JOKER	–	Blue Beiß
Amiga James	–	Hammerfoot
Might & Matschig	–	Langohrer SK
1. FC Blähbein	–	Austerwitz
Wurm. Wolfschreck	–	Opafun
Bodo Tiltners	–	Raschmehr
Maniac Menschen	–	Playpower
DSC Pleasurestoff	–	Battle Kumpans
Bummico	–	Softbär 2000
Un. Hofftschwer	–	Berlin East/West

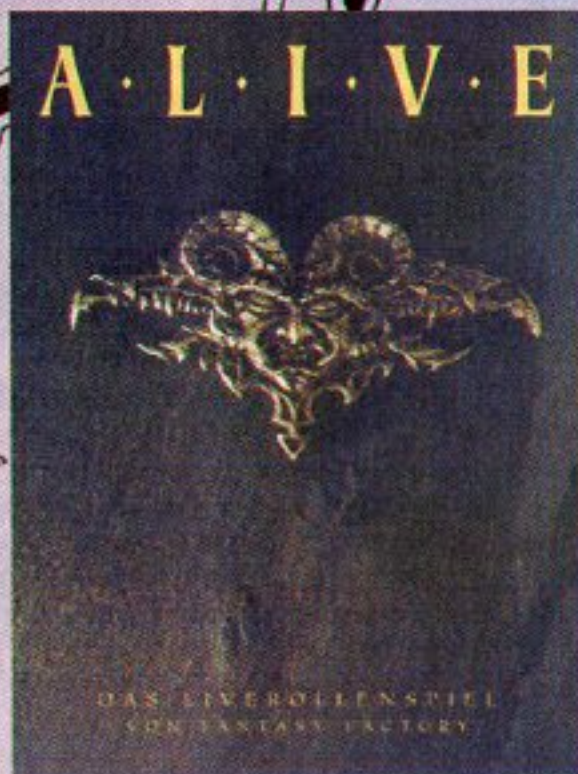
Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

STROMAUSFALL

Wer sich für eine Flugsimulation in der Lusthansa-Uniform vor den Monitor setzt und „Caribbean Disaster" grundsätzlich nur in der Badehose zockt, der ist nicht verrückt – sondern optimal für unsere aktuelle Neuvorstellung geeignet!

ALIVE

Wie es der Titel bereits dezent andeutet, handelt es sich bei diesem Produkt aus der Lübecker Fantasy Factory um Material für ein Live-Rollenspiel. Also eines jener Systeme, die von den Teilnehmern mehr als nur ein bißchen Phantasie verlangen: Hier wird nicht um einen Tisch gesessen und die Handlung im Kopf nachvollzogen – hier geht's in passenden Kostümen hinaus in die freie Natur, wo man mit selbstgebastelten Schwertern wirklich und wahrhaftig den Kampf gegen das Böse aufnimmt!

Der jüngst überarbeitete und frisch aufgelegte Band ist nun schon deshalb interessant, weil an Live-Action interessierte Recken eben nicht an jeder Ecke zu finden sind. Doch selbst ist der Organisator, und verspricht Alive nicht auf der Rückseite des Umschlags, daß hier auf 66 Seiten alles zu finden sei, was Veranstalter und Teilnehmer eines solchen Spektakels benötigen? In der Praxis erweist sich dieser hehre Anspruch dann zwar doch als ein wenig zu hoch gegriffen, aber als Einstieg in die Materie ist die Schwarte durchaus geeignet.

Zunächst werden nämlich aus den Bereichen Charaktererschaffung, Magie und dergleichen einige allgemeine Regeln geboten – sie entsprechen im großen und ganzen dem von Pen & Paper-Systemen bekannten Standard und müssen daher an dieser Stelle nicht weiter erläutert werden. Interessanter wird's schon bei den Hinweisen in Sachen Atmosphäre: Schauplätze, Requisiten oder gar Kostüme sind hier Dinge, die nicht nur bedacht, sondern teils auch selbst gemacht sein wollen. Denn eine lauschige Lichtung im Wald oder eine abseits stehende Hütte allein genügen ja nicht, die Szenerie muß im Zweifelsfall auch von unpassendem Müll (Coladosen und ähnliches) befreit werden. Und insbesondere benötigt man eine Erlaubnis des Besitzers bzw. der zuständigen Amtsstube. Zudem wird nicht jeder auf Anhieb wissen, wo man Masken, Schminke, Klamotten oder auch nur das richtige Schuhwerk bekommt, weshalb hier eine Adressenliste mit verschiedenen Kramläden wartet. Schade bloß, daß sie sich auf den norddeutschen Raum konzentriert. Aber im Grunde geht es ja gar nicht so sehr darum, sich seine Ausrüstung für viel Geld zusammenzukaufen, da schon die Vorbereitungen Laune machen, wenn man statt dessen in Omas Trödel wühlt oder zu Leim und Farbe greift. Und auch diesbezüglich bietet Alive allerlei Tips und Tricks.

Besonders heikel sind da natürlich

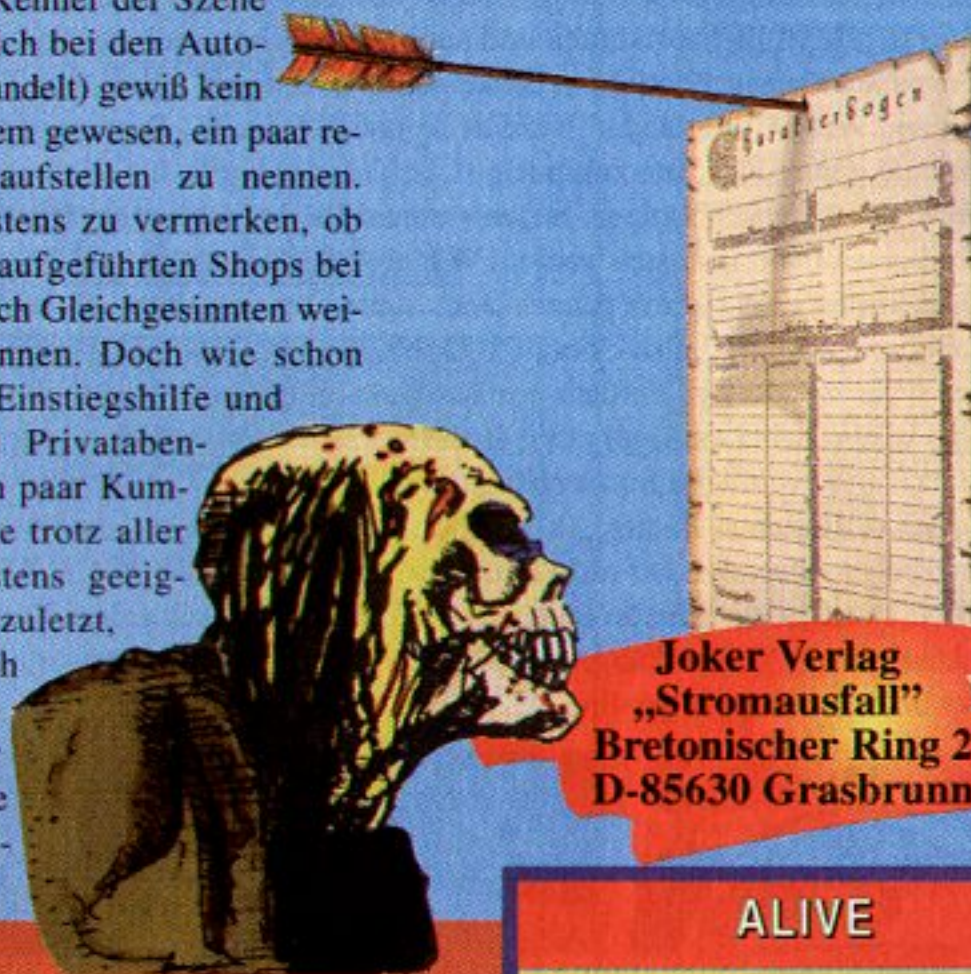
Das könntet Ihr sein…

die für Kämpfe benötigten Waffen: Zwar könnte man einerseits ohne realistisches Material gleich im Wohnzimmer bleiben, doch soll und darf andererseits auch keine Verletzungsgefahr für die Spieler bestehen. Daher weisen die Autoren auch immer wieder darauf hin, wie wichtig eine gründliche Waffenkontrolle vor Beginn der Veranstaltung ist. Logo, der antike Degen des Erbonkels ist nun mal kein Spielzeug, auch wenn man ihn noch so dick mit Schaumstoff umwickelt hat! Ansonsten wäre Schaumstoff aber ein wichtiger Werkstoff für den Waffenschmied, der daraus nach den genauen Anleitungen im Buch zumindest optisch glaubwürdige Kriegshämmer, Schwerter oder Streitkolben zimmern kann. Sollte die Wahl der Waffen indessen auf Pfeil und Bogen fallen (worauf gerade Elfen oft und gerne bestehen), so ist hier ebenfalls nachzulesen, wie man das Gerät zu präparieren hat.

Alles ganz wunderbar, nur das eigentliche Regularium des Kampfes haben wir vermißt: Schlägt man rundenweise oder wie's gerade kommt, also quasi in Echtzeit? Wer registriert die Treffer, und wer führt Buch über den Zustand der Rüstung bzw. die Höhe der Lebenspunkte? Wie geht man mit Streit- und Sonderfällen um? All diese Fragen bleiben bei Alive der eigenen Phantasie überlassen. Ein bißchen schade zudem, daß auch andere Problematiken außen vor gelassen wurden, beispielsweise was den Zeitrahmen betrifft. So ist zwar vermerkt, daß man zur Regeneration von zwei Lebenspunkten etwa acht Stunden Schlaf benötigt ode r daß es 30 Stunden dauert, einen Untotentrank zu brauen, aber wer will schon sooo lange warten? Auch hier ist also wieder Eigeninitiative gefragt, was aber letzten Endes kaum der Sinn der Sache sein kann. Andernfalls könnte man sich ja die gesamte Anleitung sparen…

Ein wenig unausgegoren ist dieses Produkt somit schon, was auch die gebotenen Adreßlisten beweisen. Denn wenn man zwecks Requisiten-Erwerbs schon allerlei Zauberläden auflistet, dann hätten doch die Anschriften von Live-Gruppen nicht fehlen dürfen. Das tun sie jedoch, dabei wäre es für Kenner der Szene (um die es sich bei den Autoren fraglos handelt) gewiß kein großes Problem gewesen, ein paar regionale Anlaufstellen zu nennen. Oder wenigstens zu vermerken, ob und wie die aufgeführten Shops bei der Suche nach Gleichgesinnten weiterhelfen können. Doch wie schon gesagt: Als Einstiegshilfe und für kleinere Privatabenteuer mit ein paar Kumpels ist Alive trotz aller Mankos bestens geeignet. Nicht zuletzt, weil es auch kaum Alternativen für angehende Live-Rollisten gibt.

LIVE DABEI

…sein kann demnächst, wer auch bei unserer traditionellen Verlosung des Rezensionsexemplars live dabei ist. Um also vielleicht kostenlos in den Genuß des Leitfadens für zünftige Freilichtrollenspiele zu kommen, wäre folgende Frage auf einem Postkärtchen zu beantworten: Seht Euch das abgebildete Cover von Alive einmal genau an – und dann sagt uns, wie der populäre Film heißt, an dessen Logo bzw. Plakat die Gestaltung überdeutlich erinnert. Wir hingegen erinnern uns undeutlich, im letzten Heft nach Dark Force und H.P. Lovecraft gefragt zu haben. Wer's wußte, darf jetzt in der Ruhmeshalle nach seinem Namen suchen, während Naturfreunde schon mal die nachstehende Adresse abpausen. (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

ALIVE

Spielmaterial:	70%
Spielregeln:	63%
Spielreiz:	77%

Schwierigkeit: Für Geübte
Besonderes: Eine Premiere auf diesen Seiten – wenn das nix Besonderes ist?!
Preis: 29,90 DM
Bezug: Fantasy Factory
Markus Endreß
Wahmstr. 40
23552 Lübeck

STROMAUSFALL special

DIE TAUSCHBÖRSE FÜR TRADING CARDS

Binnen kurzem haben TC-Systeme die Spielewelt revolutioniert, auch die Redaktion blieb vom Kartenfieber nicht verschont – weshalb wir im letzten Heft diese Tauschbörse ins Leben riefen. Eine Medizin, für die es keine Kankheit gibt?

Derzeit hält sich das Echo nämlich noch in arg engen Grenzen (es erreichte uns nur ein einziges Kärtchen; die dort gewünschte Anzeige findet Ihr nachstehend gedruckt), aber eine gewisse Anlaufzeit wollen wir Euch ja gerne zugestehen. Zumal wir aus Euren Zuschriften wissen, daß unter unseren Lesern ebenfalls viele mit dem TC-Virus Infizierte zu finden sind, nicht nur was „Magic – Die Zusammenkunft" und damit das populärste System weltweit betrifft. Schon weil Wizards of the Coasts damit zwischenzeitlich sogar den Branchenriesen TSR („AD&D") an der Ladenkasse überholte, haben ja derweil nahezu alle Rolli-Fabrikanten und auch einige Lizenznehmer mit eigenen Tauschkartenspielen nachgezogen: Man denke nur an „Vampire" oder „Star Trek: TNG", und sogar zu „Wing Commander" wird es demnächst ein TC-System geben!

Gründe genug also, um zukünftig (Über-) Lebenshilfe für alle begeisterten Kartler in Form einer Tauschbörse zu bieten – zumal Euch die hier veröffentlichten Kleinanzeigen keinen Pfennig kosten werden! Wer also eine besonders starke Spielkarte, ein Sammlerexemplar oder gar ein ganzes Deck sucht bzw. abgeben will (völlig egal, ob es sich dabei um „Magic", „Dark Force", „Doomtrooper" oder irgendein anderes System handelt), der wende sich einfach per Postkarte an die untenstehende Adresse. Die Angebote sollten dabei aussagekräftig formuliert sein (Systemtitel, Kartenname und -version, Stärke und eventuelle Sonderfähigkeiten, Preis- bzw. Tauschwunsch), jedoch im Sinne des verfügbaren Raums 200 Zeichen bzw. Buchstaben nicht überschreiten. Auch ein leserlicher Absender darf nicht fehlen, SCHICKT UNS JEDOCH BITTE KEINE KARTEN! Diese Börse dient lediglich als ein Forum für tauschwillige Trading-Freunde; Kontaktaufnahme, Verhandlungen etc. liegen völlig in Eurer Verantwortung. Und jetzt: Möge der bzw. die Bessere gewinnen!

Begeisterter „Dark Force"-Stratege sucht Mitstreiter im Raum Wuppertal. Bin auch für neue TC-Systeme zu haben.
Henning Lindhoff, Germanenstr. 14,
42275 Wuppertal,
Tel.: 0202/55 46 19

Joker Verlag
„TC-Tauschbörse"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Textchef
Oskar Dzierzynski (od)

Leitende Bildredaktion
Manfred Duy

Redaktion
Ole Albers (ole)
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger (st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Markus Ziegler (mz)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Alan Bunker
Barbara Grohmann
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Christine Rothmeier
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Petra Laubenberger

Abo-Verwaltung
Angie Habereder

Layout
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Fotografie
Richard Löwenstein
Manfred Duy
Steffen Schamberger

Comic
Werner Regnet

Titel
ZenTek/Prolit Studio

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Dorothea von Pronay
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (IV/95)
Verbreitung: 95.655

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,– / Ausland: DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977
Compuserve: 100332,322
Internet: 100332.322@compuserve.com

Die IMA 96 ist gelaufen, jetzt müssen sich die Messeneuheiten im schreiend bunten Arcade-Alltag bewähren – und natürlich vor unseren unbestechlichen Testeraugen, die kein Freispielmodus blenden kann!

BLAUE FLECKEN

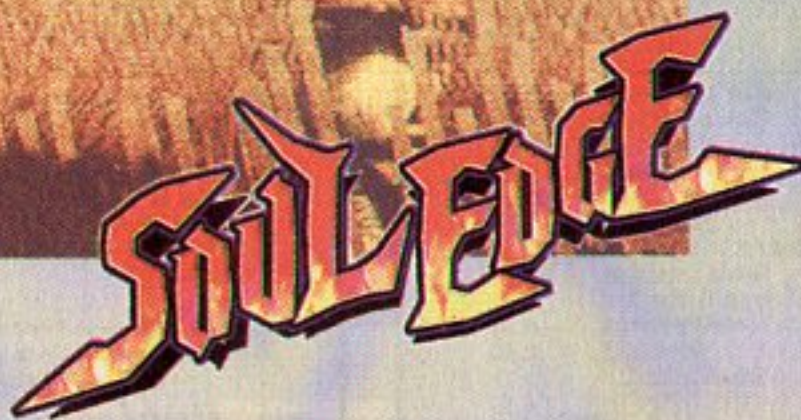
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

FIGHTING VIPERS

SOUL EDGE

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die blutigste Visage im Coin Op-Land? Nun, die Freunde des digitalen Kontaktsports werden vielleicht von Namcos **SOUL EDGE** am besten bedient. Die Story des an „Virtua Fighter" erinnernden Gemetzels ist im 15. Jahrhundert angesiedelt, folglich rangeln die acht Recken hier mit Äxten oder Samuraischwertern statt mit Kettensägen. Die gängigen Angriffstechniken sind dabei ziemlich vollständig vertreten, aber auch an die defensive Seite des Kampfes wurde gedacht. Als Arenen dienen toll gedrehte und gezoomte Szenarien wie z.B. Getreidefelder oder eine Tempelanlage. Die Polygongrafik ist zudem pfeilschnell, und die atmosphärische Begleitmusik kommt ebenfalls gut – alles in allem ein starkes Game für starke Typen. Gewissermaßen die jugendlich-freche Variante davon ist **FIGHTING VIPERS** aus dem Sega-Kickboxstudio: Die acht hiesigen Thai-Kids sind ganz lässig auf Rollschuhen, Skateboards oder mit der E-Gitarre unterwegs – aber zuhauen können sie wie die Großen! Das tun sie natürlich nicht in grauer Vorzeit, sondern in modernen Straßenschluchten oder Lastenaufzügen. Spielerisch wird so das Übliche geboten, doch die Präsentation besticht durch hochauflösende 3D-Grafik, die vor allem die Hauptdarsteller ungemein lebensecht wirken läßt.

Capcom hat sich mit der „Street Fighter"-Serie bereits einen festen Platz im Prügel-Olymp gesichert, nun probiert man es bei **BATTLE ARENA TOSHINDEN 2** zur Abwechslung mal mit Polygonen. Zu weit wollte man sich aber auch wieder nicht aus dem Fenster lehnen und setzte beim Gameplay daher auf Bewährtes. Das gilt vor allem für die unterschiedlichen Special Moves der elf Charaktere; so teilt sich etwa die hitzköpfige Gaia ihrer Umwelt gern mit feurigem Atem, Energiestößen und Elektroschocks mit. Bliebe nur noch zu erwähnen, daß die Präsentation zur Oberliga des Genres gehört.

Nun zum heikelsten Fall: Alle Staatsanwälte, denen bloß noch ein Indexkandidat für die nächste Beförderung fehlt, wedeln vermutlich schon ganz aufgeregt mit der Robe, wenn sie von **ULTIMATE MÖRTEL KOMPOTT 3** hören. Ihnen sei gesagt, daß die Backgrounds (Wüste, Höhle, Küste, Hölle) diesmal noch surrealer wirken; bei den nach wie vor exzellent digitalisierten Haudegen sind einige Neuzugänge (Jade, Scorpion, Reptile) zu verzeichnen, die traditionsgemäß unterschiedliche Kampfeigenschaften und Finish Moves besitzen. Und die rechtlich wie moralisch bedenklichen Features, die die Serie in Verruf gebracht haben, sind natürlich auch alle da...

BLAUE BOHNEN

Einen eleganteren Übergang gibt's nicht mal im Strafgesetzbuch: Willkommen zu zwei 3D-Ballereien im „Operation Index"-Stil! Eine Gewaltorgie der Blutwurstklasse eins ist Namco mit **TIME CRISIS** gelungen, wo man eine Prinzess…, quatsch, die Tochter des Präsidenten aus den Händen von Terroristen befreien muß. Einfallsreicher als die Vorgeschichte ist hier ein Action-Pedal – tritt man darauf, wird am Screen zum Angriff geblasen, nimmt man den Fuß wieder weg, geht's zum Nachladen in Deckung. Die Levels müssen innerhalb einer bestimmten Frist halunkenfrei geschossen werden, wobei die Bewegungen der Polygon-Ganoven absolut lebensnah aussehen. Und dank der irren Texturen hat man dann endgültig das Gefühl, vor einem interaktiven Actionfilm zu stehen.

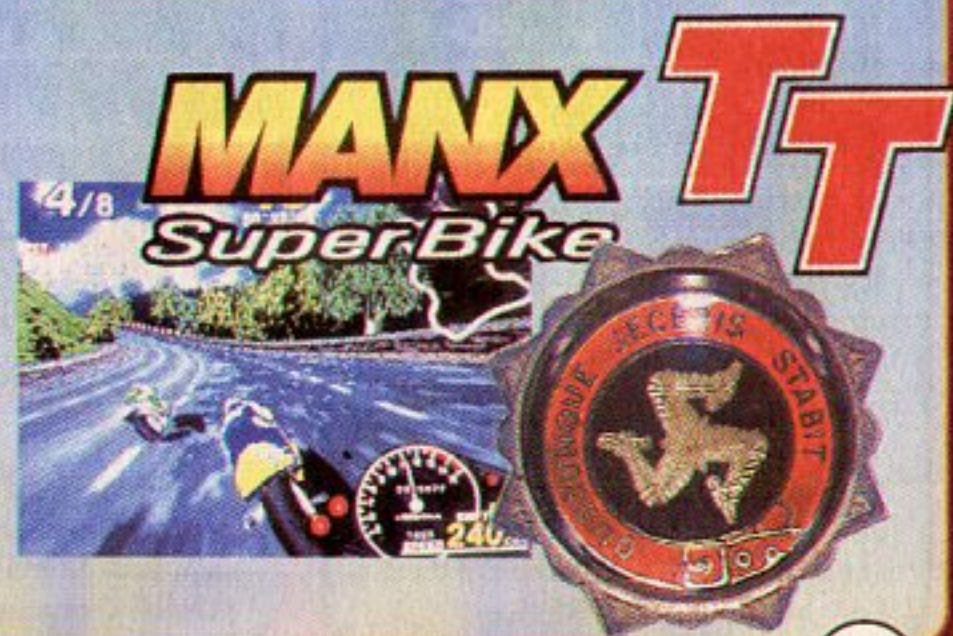
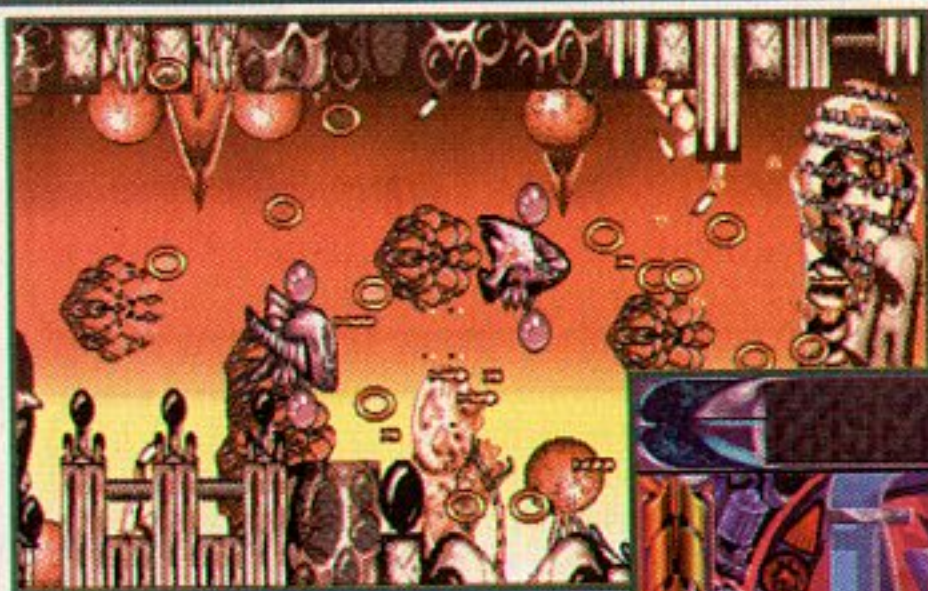
Mit diesem Präsentationsfest kann Konamis **CRYPT KILLER** nicht mithalten, dafür darf man hier im Trio zur Plastik-Pumpgun greifen. Als Schauplatz dient ein verzweigtes Höhlensystem, in dem hinter jeder Ecke neue Skelette, Zombies, Dämonen und Drachen lauern. Dazu paßt auch das einem Grotteneingang nachempfundene Gehäusedesign – dahinter steckt allerdings modernste Subwoofer-Technik, deren mächtige Bässe die Knie zittern lassen. Ansonsten hat die gruselige Ballerei wenig Neues zu bieten, aber schießwütige Geisterjäger sind dabei sicherlich gut aufgehoben.

BLAUER RAUCH

Zum guten Schluß kommen wir jetzt zu drei Arcade-Flitzern, die alle mit einer aufwendigen Hydraulik glänzen. Neue Maßstäbe setzt dabei aber nur Segas Motorradsimulation **MANX TT**: Die wirklichkeitsgetreuen Schräglagen und Schwenks des Bonsai-Bikes vor dem Großmonitor sind schlichtweg atemberaubend, zudem spürt man die „Motorvibrationen" – und das Tüpfelchen auf dem i ist der knackige Auspuffsound. Das TT (für „Tourist Trophy") im Titel verrät dem erfahrenen Highway-Ritter bereits, daß dieses Rennen nur auf der Isle of Man stattfinden kann. Die berüchtigten Kurven des Kurses lassen sich mit bis zu acht Bikes gleichzeitig durchrasen, und die 3D-Grafik ist nicht nur wahnwitzig flott, sondern sieht dank Texture-Mapping auch fotorealistisch gut aus.

Ähnlich gut, bloß viel schmutziger, unterhält man sich bei Namcos **DIRT DASH**. Drei geländetaugliche Vehikel stehen zur Wahl, dann geht's über asphaltierte, schlammige, sandige oder verschneite Pisten – Schlaglöcher und andere Hindernisse inklusive. Die Polygongrafik der diversen Stadt-, Gebirgs-, Wald- und Gletscherlandschaften ist beeindruckend, noch besser kommen freilich die spartanische Luftfederung und die originalgetreue Lenkradsteuerung.

Last and least noch unser Eindruck von einer kurzen Spritztour mit Konamis Fahrsimulator **MIDNIGHT RUN**: Das mitternächtliche Rennen durch eine Großstadt ist (polygon-) technisch durchaus gelungen, aber im Vergleich mit der Konkurrenz ist das Fahrgefühl eher bescheiden.

(Manuel Semino)

DIE NÄCHSTE AUSGABE ERSCHEINT AM 26. APRIL

Als Spieler braucht man den Mai-Joker sowieso, denn wo sonst gibt's derart aktuelle Previews und Tests? So zeigt ein Blick in den Terminkalender, daß bereits zur nächsten Ausgabe die Endversionen von **PUTTY SQUAD**, **WORMS REINFORCEMENTS**, **ATROPHY**, der **GLOOM DATADISK** und vor allem **ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS** anstehen! Für die Rollenspieler unter Euch haben wir **EVIL'S DOOM** vorgemerkt, und die Sportler sollten endlich mit längst angekündigten Highlights wie **POLE POSITION** oder **HATTRICK!** verwöhnt werden. Dazu kommen der kurzfristig verschobene **PRODUZENT** und die Silberkugeln aus **SLAM TILT**. Ja, der Sommer scheint gut anzufangen…

Damit auch die „ernsthaften" User unter Euch zu einem guten Sommeranfang kommen, werden wir darüber hinaus **TERMINALPROGRAMME UNTER DER LUPE** und **C 64 EMULATOREN IM TEST** haben. Und der auf der CeBit vorgestellte **PROTOTYP DER NEUEN AMIGA-GENERATION** dürfte ohnehin jeden interessieren – genau wie das Beste aus unserer Aktion **LESER FRAGEN, CHRIS HÜLSBECK ANTWORTET**. Alles Weitere (wie Preisausschreiben, Lösungshilfen, Specials etc.) wartet dann ab 26. April am Kiosk. Oder bereits ein paar Tage eher in Eurem Briefkasten, falls Ihr Abonnent seid. Falls nicht, solltet Ihr es jetzt gleich werden, denn auf diesem Weg gibt's den Joker auch preiswerter sowie nur diesen Monat mit einem voll spielbaren Zwei-Disk-Demo der neuen Wirtschaftssim „Mag!!!" als Prämie für alle Neuabonnenten und Verlängerer!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Software-Store Ditzingen
Münchingerstraße 30
71254 Ditzingen
Tel.: 07156/951212

Stefan Ossowskis Schatztruhe
Tel.: 0201/788778

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/59640

INSERENTENVERZEICHNIS

Amiga Soft- & Hardware	32, 33
Amtrade Computer	37
Amiga Technologies	18, 19
Bachler	105
Bühler	105
Data House	57
HP Computer	29
Joker Verlag	26, 28, 31, 47, 67, 73, 81, 83, 87, 90
Joysoft	77
Mallander	2, 9, 10, 11
Media Point	23
Multimedia Corner	61
Pawlowski	111, 112
Quicksoft	25
Vesalia	40, 41
WDD	53
Wial	27
Poster:	ZenTech
Poster:	NEO

Amiga®-Power!

S82 Car-Racing-Set Paketpreis 29,00 DM

Road to Hell Extremrennen für 1 oder 2 Spieler mit Rennshop für Autozubehör! **High Octane** ein weiteres rasantes Actionrennen mit Schußwaffen. **Automobiles** Autorennen mit 10 Parcours. **UniversalRacer** Rennen mit verschiedenen Kraftmaschinen. **Driving Maniacs** ist bestimmt eines der besten PD-Rennspiele. Mit 3D- Grafik (inkl. der Landschaften)! **SmashBangWallop!** Schnelles Autorennen mit Boxenstop etc.! Die Spiele bieten teilweise die Möglichkeit, zwischen verschieden Fahrzeugen und Zubehör zu wählen!

Die Superspiele-sammlung nur 99,- DM

NEU: Jetzt noch mehr Titel **145** klassische Amiga-Spiele in überarbeiteter Zusammenstellung. **Jetzt auch für A1200/4000.** Riesenpaket: 145 Spiele-Klassiker auf 15 Disks! Da ist für jeden etwas dabei: Action, Geschicklichkeit, Strategie, Denkspiele, Ballerspiele, Gesellschaftsspiele - alles, was das Herz begehrt! Mit gedruckter Übersicht!

1203 A1200-Startpack 39,- DM

Das ideale Paket für alle A1200-Besitzer (nicht nur Beginner): Emulatoren, Grafikpräsentationen, Spiele, Workbench-Tools, Tips & Tricks speziell für den A1200!

PDA033 Strategiespiele

Das Paket enthält 6 Programme: **Feldherr, Kaiser 2, Imperium, Hanse 2, Bull Run** (US-Bürgerkrieg) und **Korn** (Handelssimulation im Kaiserstil) **DM 25,-**

Strategiespiele (alle Amiga)

S01 Fußballmanager (nur A500) für Fußballfans 6,50
S02 Xytronic Weltraum-Handelsspiel 6,50
S03 Imperium Romanum Strategiespiel 6,50
S05 Imperium Strategiespiel um Macht 6,50
S13 Risk Risiko-Computerversion 6,50
S19 Moria Fantasy-Grafikabenteuer 6,50
S21 Zerg! Fantasy-Grafikabenteuer Nr. 2 6,50
S25 Der Energiemanager Energiesparspiel 6,50
S26 Battleforce Kampf der Giganten 6,50
S36 Das Erbe das Umwelt-Abenteuerspiel 6,50
S41 Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe! 6,50
S41a Lösung zu "Erbe 2" 6,50
S47 Ahoi 2.01 Schiffe versenken 6,50
S55 Korn 1.0 Handelssimulation a la Kaiser 6,50
S57 BattleLand Panzerkampfspielsimulation 6,50
S62 Nukes'R'Us Moderne Risko-Variante! 6,50

S91 German Trucking Managen Sie eine Lkw-Flotte und behaupten sich gegen die Konkurrenz. Viel Spielspaß und gute Grafik! **10,- DM**

StarTrek (A500/2000)

S12 StarTrek (2) Enterprise-Spiel (T. Richter) 2 Disks 10,00
S65 StarTrek (2) 2 Disks weiteres Spiel (J. Barber) 10,00
S66 StarTrek (3) 3 Disks dito (von E. Gustafson) 15,00

Star-Trek-Pack
bestehend aus S12,65,66
= 7 Disketten DM 30,00

StarTrek (alle Amiga)

S86 StarTrek-Action Ballern Sie durchs Universum 6,50
S87 AstroTrek N-E-U! Von der Spielidee her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enterprise-Fan! **6,50**

Programmieren (alle Amiga)

P01 PCQ-Pascal Pascal-Compiler + Kursus **15,00**
P02 C-Compiler C-Compiler, Kurs, Anleitungen **30,00**
P03 Basic-Pack Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele, Tips &Tricks **15,00**
H11 Browser Workbench für Programmierer **15,00**

Lernprogramme (alle Amiga)

L01 ALP Englisch-Lernprg. (Vok. /Grammatik) 6,50
L02 Mathematik Kurvendiskussion 6,50
L03 Länderquiz tolles Erdkundeprogramm 6,50
L04 Rechentrainer Lernprogramm 10,00
L05 Pythagoras Dreiecke berechnen 6,50
L06 StarTranslator 3.0 Englischübersetzer 6,50
L08 Stundenplan druckt Stundenpläne 6,50
L09 Schreibkurs 2.0 Maschinenschreibkurs 6,50
L10 Mathador Mathe für die Oberstufe 15,00
L163 MultiVok Mehrsprachenwörterbuch 2 Disketten mit Buch 20,00

Spezialanwendungen (alle Amiga)

H06 FixDisk Diskettenretter 10,00
H04 Backup-Set Festplatten-Backup-Programme 15,00
H12 DOS-Utilities 4 Supertools mit Buch 15,00
H13 Icon Tools Icon Designer und Zubehör 15,00
H25 SuperDark Bildschirmschoner mit Buch 10,00

Sportspiele (alle Amiga)

S20 Derby Galloppersimulation! 6,50
S29 Billard Pool, Karambolage, Dreiband 6,50
S44 Bosseln Ostfrisische Nationalsportart. Hier gilt es, eine Holzkugel möglichst weit zu werfen 6,50
S51 Autorennen Meistern Sie den Pacours 6,50
S58 Eishockey Actionreiches Sportspiel! 6,50
S75 SkateTribe Begeben Sie sich auf ein Skateboard und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach. 6,50
S77 18 Holes Golf-Spiel-Simulation (2 Disks) 10,00
S78 Wrestling Spitzengrafik/Action (2 Disks) 10,00
S80 Lustige Olympiade 10,00 Joystick-Rubbeln, was das Zeug hält
S83 SkeetShooting Tontaubenschießen. Eine neue Spielidee! 6,50
S84 Hyperball TipKick-ähnliches Sportspiel 6,50
S85 Olympiade der Lemminge Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf

Brett-,Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S18 Backgammon 6,50
S27 Mensch ärgere .... Brettspielumsetzung 6,50
S30 Schach 6,50
S34 Glücksrad 2.0 Bekanntes Quizspiel 6,50
S48 SuperKniffel Spannendes Würfelspiel 6,50
S54 Mühle und Dame 2 beliebte Brettspiele 6,50
S56 17 + 4 bekanntes Kartenspiel 6,50
S59 Poker Computerumsetzung des Spiels 6,50
S60 Skat beliebtes Kartenspiel 6,50
S64 Kreuzwort 2.00 Amiga-Kreuzworträtsel 6,50
S72 Monopoli beliebtes Brettspiel 6,50
S73 MahJongg1.5 Amiga-Version des Klassikers 6,50

S89 Lemminge in Action Ein Superspiel rund um Lemminge! Supergrafik!2 Disks **10,- DM**

S90 AntWars Krieg mit hoch bewaffneten Armeisen. Super-Actiongame. 2 Disks **10,- DM**

Bestell-Telefon: **04777 8356**
Bestell-Fax 04777-435
Tel. Bestellannahme Mo. - Do. 9.00 - 18.00, Fr. - 15.00, sonst Anrufbeantw.

Klassiker/ Dauerbrenner (alle Amiga)

S08 Missle Command Städteverteidigung 6,50
S17 Flaschbier Das Werner-Game (Kick 1.3) 6,50
S53 PowerTetris NEU Herabfallende Steine ordnen 6,50

*Funktionsgarantie!

Mit Ihrer Lieferung erhalten Sie ein Garantie-Zertifikat, das Sie nur bei uns erhalten. Alle Programme wurden auf allen Amigas getestet (natürlich auch A1200) und sind entsprechend den Angaben lauffähig. Sollte wider erwarten ein Programm nicht kompatibel zu Ihrem Amiga sein, können Sie ein entsprechendes Ersatzprogramm aussuchen.

Amiga-PD- und Preiswert-Software vom Profi, ...schließlich soll´s funktionieren!*

Bitte mit 80 Pf. freimachen

Postkarte/Antwortkarte

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7
D-21789 Wingst

Absender

Black Viper
neo

NEMAC IV
ZEN
TEK